



HOTEL VALHALA

GUIA DOS MUNDOS NÓRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

RICK RIORDAN



Este livro foi disponibilizado pela equipe do [e-Livros](#)

[e-Livros.xyz](#)

RICK RIORDAN

HOTEL VALHALA
GUIA DOS
MUNDOS NÓRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

Tradução de Regiane Winarski



Copyright do texto © 2016 by Rick Riordan

Copyright das ilustrações © 2016 by Yori Elita Narpati

Aquisição TC. Edição em português negociada por intermédio de Nancy Gallt Literary Agency e Sandra Bruna Agencia Literaria, SL.

TÍTULO ORIGINAL

Hotel Valhalla: Guide to the Norse Worlds

PREPARAÇÃO

João Pedro Maciel

REVISÃO

Rayssa Galvão

Mariana Bard

ADAPTAÇÃO DE CAPA

Aline Ribeiro | linesribeiro.com

ARTE DE CAPA

Rachna Chari

IMAGENS DE CAPA

© Ryszard Filipowicz e K. Narich-Liberra/ Shutterstock

REVISÃO DE E-BOOK

Rodrigo Rosa

GERAÇÃO DE E-BOOK

Intrínseca

E-ISBN

978-85-510-0231-5

1ª edição

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 – Gávea

Rio de Janeiro – RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br



intrinseca.com.br

Um agradecimento especial a Stephanie True Peters, pela ajuda com este livro

*Para todos os einherjar.
Que vocês se provem dignos de Valhala.*

SUMÁRIO

FOLHA DE ROSTO

CRÉDITOS

MÍDIAS SOCIAIS

AGRADECIMENTO

EPÍGRAFE

UM RECADO DO GERENTE

AFINAL, QUE MUNDOS SÃO ESSES?

OS DEUSES E AS DEUSAS

ODIN

THOR

LOKI

FREY

FREYA

SKÍRNIR

MÍMIR

HEL

HEIMDALL

RAN

FRIGGA

BALDER

HOD

IDUN

HONIR

TYR

ULLER

NJORD

SERES MÍTICOS

OS GIGANTES

SURT

YMIR

UTGARD-LOKI

GERDA

ELFOS

ANÕES

VALQUÍRIAS

AS NORNAS

CRIATURAS FANTÁSTICAS

NIDHOGG

[ÁGUIA](#)

[RATATOSK](#)

[HEIDRÚN](#)

[EIKTHRYMIR](#)

[SAEHRÍMIR](#)

[SLEIPNIR](#)

[JÖRMUNGAND](#)

[LOBO FENRIR](#)

[OTIS E MARVIN](#)

[UM ÚLTIMO RECADO DO GERENTE](#)

[GLOSSÁRIO](#)

[SOBRE O AUTOR](#)

[CONHEÇA A TRILOGIA DE RICK RIORDAN SOBRE MITOLOGIA NÓRDICA](#)

[CONHEÇA AS OUTRAS SÉRIES DE RICK RIORDAN](#)

[OUTROS TÍTULOS DO AUTOR](#)



Hotel Valhala

Um recado do gerente

Estimado hóspede,

Venho, em nome de toda a equipe do Hotel Valhala, lhe desejar as boas-vindas. Sabemos que somos apenas uma das muitas opções para sua pós-vida, por isso agradecemos pelo sacrifício altruísta que o fez se juntar aos guerreiros de Odin em vez de optar por outras acomodações.

Você vai encontrar muitas deidades poderosas, seres mágicos e criaturas fantásticas aqui. Talvez tenha perguntas sobre eles. E talvez decida me fazer essas perguntas. Na verdade, levando em conta meu mais de um milênio de experiência, *sei* que você *vai* perguntar. Claro que, como gerente deste renomado estabelecimento, ficarei feliz em responder a todas as suas dúvidas, mas ficarei ainda mais feliz se você consultar este guia antes de ligar para a recepção. Sabe como é, tenho um hotel para gerenciar.

Este guia contém entrevistas esclarecedoras e histórias cativantes, além de informações privilegiadas e comentários aleatórios — o tipo de informação que permitirá que você explore a vida dos habitantes dos nove mundos sem deixar o conforto do seu quarto. Ao longo da leitura, você talvez queira considerar a possibilidade de incluir sua própria história heroica em algumas das páginas das próximas edições deste livro.* No futuro, seus feitos terão garantido um lugar na tão desejada mesa dos lordes ou serão insatisfatórios, fazendo-o passar a eternidade como servo daqueles que atenderam ao chamado de Odin? Se alcançar o status da primeira opção, lhe desejarei as boas-vindas antes de qualquer um — afinal, eu mesmo sou um lorde. Caso contrário, procure Hunding, o porteiro, para conversarem sobre os seus deveres.

Por ora, relaxe e aprecie a morte, a ressurreição diária e a hospedagem eterna.

— Helgi

GERENTE DO HOTEL VALHALA
DESDE 749 EC

* Todas as publicações e a renda proveniente delas serão propriedade do Hotel Valhala.



Afinal, que mundos são esses?

por Hunding

PORTEIRO DO HOTEL VALHALA DESDE 749 EC

Para ser sincero, não sou muito bom com as palavras, então não queria escrever nada neste livro. Mas Helgi mandou, e é melhor eu obedecer, senão... Bem, isso fica para outra hora. Talvez um dia eu explique — mas, provavelmente, não.

Tenho que contar sobre onde moramos. Nós moramos em uma árvore. É uma árvore muito, muito grande chamada Yggdrasill. E essa árvore só tem nome porque é importante, já que todas as coisas importantes têm nome. Não sei quem foi que escolheu. Pensando bem, não sei quem escolheu o nome de nada. Existe um deus para isso?

Yggdrasill também é conhecida como a Árvore do Mundo. Além de ser mais fácil de pronunciar, é uma ótima descrição. Os galhos dela sustentam nove mundos (podem contar): Asgard, Vanaheim, Midgard, Álfheim, Jötunheim, Níðavellir, Muspellheim, Niflheim e Helheim. Quando entrei para a equipe do hotel, achava bem difícil conseguir lembrar todos os nomes. Então, criei uma frase que ajuda bastante: A Velha Mulher Alta Jurou Nunca Molhar Nenhuma Hortênsia. A é de Asgard, V de Vanaheim, e assim por diante... Entendeu? Pode usar minha frase, se quiser. É só deixar um chocolate como recompensa.

Agora vou falar um pouco sobre cada mundo:

ASGARD: É o reino dos aesires, os deuses e deusas guerreiros. Essas deidades (Odin, Thor e Frigga, entre outros) vivem em palácios feitos de prata, ouro e outros metais preciosos. O Hotel Valhala, a amada residência da pós-vida dos einherjar (os soldados do exército eterno de Odin), fica nesse mundo.

VANAHEIM: É o lar dos vanires, os deuses e deusas da natureza. É um mundo quente e ensolarado, com campinas verdejantes. Neste reino, Fólkvangr é a pós-vida hippie equivalente a Valhala. Fólkvangr é governado pela deusa vanir Freya, que mora em seu palácio, Sessrúmnir — também conhecido como Salão dos Muitos Assentos. O lugar na verdade é um navio de ponta-cabeça feito de ouro e prata.

MIDGARD: Se você é humano, foi neste mundo que morou antes de vir para Valhala. Midgard fica nos galhos da Yggdrasill e é ligado a Asgard por Bifrost, uma ponte enorme construída a partir de um único arco-íris. A cidade de Boston, Massachusetts, nos Estados Unidos, fica bem perto do tronco da Yggdrasill, o que a torna um importante ponto de entrada e saída dos outros mundos.

ÁLFAHEIM: Este é o lar dos elfos, e é bem parecido com Midgard, só que seus habitantes são elfos e lá não existe noite. Este mundo é governado pelo deus vanir Frey. Álfheim parece um bairro rico, então é melhor se comportar direitinho durante suas visitas, senão você pode ser

preso por vadiagem, invasão de propriedade ou só pelo simples fato de... não ser um elfo.

JÖTUNHEIM: É o mundo dos gigantes, também conhecidos como jötunn. Coberto de montanhas, sempre há grandes avalanches acontecendo, e tem muitos rios e lagos parcialmente congelados. Isso sem falar nos gigantes, é claro. Como são muito grandes, eles não costumam prestar muita atenção onde pisam. Tome bastante cuidado enquanto estiver viajando por Jötunheim. Conheço mais de uma pessoa que foi esmagada por uma bota enorme.

NÍDAVELLIR: É o reino subterrâneo dos anões, e é um mundo frio e escuro, já que a única luz natural vem de um musgo bioluminescente especial. As construções também são bem sombrias, mas abrigam móveis que são criações únicas — afinal, os anões são mestres artesãos. Se quiser comprar uma lembrancinha, como um martelo mágico ou um barco dobrável, esteja preparado para pagar um preço bem generoso. Anões aceitam ouro, as principais bandeiras de cartões de crédito e também sua cabeça (caso você perca uma aposta). Uma parte de Nídavellir se chama Svartalfaheim, a terra dos “elfos negros”, embora não dê para considerar um mundo separado, e os svartalfar não são elfos — na verdade, são anões que têm um pouco de sangue vanir, já que descendem de Freya. (É uma longa história. E Freya não gosta muito de tocar nesse assunto.)

MUSPELLHEIM: É a terra onde moram os gigantes de fogo e os demônios. É como se o Sol fosse habitado por pessoas flamejantes, furiosas e armadas até os dentes. Esse mundo é governado por Surt, o senhor dos gigantes de fogo, que não gosta nada de visitantes. Fique longe.

NIFLHEIM: Uma região inóspita e fria, coberta de névoa, gelo e neblina. É lá que moram os gigantes do gelo, além de ser um ótimo lugar para fazer uma escultura de neve ou guardar carne, se acabar o espaço no freezer. Como as temperaturas ficam por volta dos 35 graus negativos, mesmo em pleno verão, aconselho você a usar roupas bem quentinhas.

HELHEIM: Os mortos que não vão para Valhala nem para Fólkvangr acabam em Helheim. É um lugar frio, escuro e sem vida, cheio de almas infelizes que morreram de velhice ou doença. O caminho até lá passa por uma estrada gelada no Vale da Morte, um lugar escuro como breu, depois cruza o rio Gjoll por uma ponte de ferro protegida por uma gigante e atravessa o Muro de Cadáveres, até enfim chegar ao Salão de Hel, a deusa das mortes desonrosas. Lá, é servido fome, escassez e desgraça no café da manhã, no almoço e no jantar. Não é à toa que Helheim nunca consegue entrar na lista de melhores destinos de férias nos nove mundos.

Existem alguns outros lugares interessantes. Nas raízes da Yggdrasill, por exemplo, fica um poço mágico de conhecimento, supervisionado pelo deus antigo Mímir (ou pelo menos pela cabeça de Mímir, que é só o que sobrou dele). Se beber da água do poço, você vai descobrir coisas muito importantes, mas primeiro precisa pagar uma taxa a Mímir, que não é nada barata. Pergunte a Odin. (Mas é melhor esperar ele estar de bom humor.)

É permitido viajar entre os mundos, mas pode haver algumas restrições. Só tem um lugar que é melhor evitar: o abismo gigantesco feito de vazio chamado Ginnungagap. Vou contar uma história verídica sobre esse lugar: muito tempo atrás, antes de qualquer coisa ser qualquer

coisa, o gelo de Niflheim se espalhou por Ginnungagap e encontrou o fogo de Muspellheim. Como era de se esperar, o gelo derreteu. Da água surgiu um gigante colossal chamado Ymir. Gerações depois, Odin e seus irmãos, Vili e Ve, mataram Ymir e transformaram seu corpo nos oceanos, no céu, na terra e nas plantas de Midgard. Desde então, os gigantes odeiam os deuses. Moral da história: evite Ginnungagap. Nunca se sabe o que pode acontecer por lá.

OS DEUSES E AS DEUSAS

por Hunding

Oi, sou eu de novo. Achou que minha contribuição seria só com a explicação dos nove mundos, é? Pois é, nós dois estávamos errados.

Muito bem: os deuses e as deusas. Esses seres divinos permeiam todos os aspectos do nosso cosmos, e sempre pertencem a um destes dois clãs: aesires e vanires. Os aesires são guerreiros. Moram em Asgard e cuidam de quase tudo que é relacionado à lei e à ordem: defendem as leis em batalha, cuidam do sistema ágil (e muitas vezes brutal) de justiça, e, às vezes, desestruturam tudo com algumas pegadinhas, truques e crimes. Acima de tudo, os aesires valorizam a lealdade, a honra e o ideal de “lutar pelo que é certo”. (Menos quando estão fazendo pegadinhas, bolando truques ou planejando algum crime.) É sempre bom estar ao lado deles no campo de batalha, já que eles vão defender você. É má ideia ficar perto deles quando estão bebendo hidromel: é nessas ocasiões que os insultos começam a voar de um lado para o outro. Aí, meu amigo... Alguns desses xingamentos podem fazer nossos ouvidos sangrarem.

Os vanires são mais pacíficos e ficam lá no mundinho deles, Vanaheim, cuidando do lado natural das coisas — como a fertilidade, as estações do ano, a colheita etc. Eles adoram ficar relaxando, tranquilos, fazendo bolsas de macramê cheias de firula.

Mas os vanires não são tão pacifistas assim, basta pensar na guerra entre os aesires e os vanires. De acordo com relatos históricos, o conflito foi desencadeado por uma feiticeira de Vanaheim, que alguns dizem que era a própria Freya. A bruxa viajou entre os mundos executando sua magia élfica, ou *álfar seidr*. Ela deu um show em Asgard para Odin e os outros deuses, e os aesires ficaram impressionados com os poderes dela. Até que repararam que a mulher só estava fazendo aquilo tudo para roubar o ouro deles. (Sem querer ofender, Freya, mas deve ter sido essa sua fixação por ouro que gerou o boato de que você era a tal feiticeira.)

A ganância da bruxa ofendeu os aesires, que fizeram a única coisa lógica: queimaram a mulher na fogueira. Queimaram três vezes, para falar a verdade. E, todas as vezes, ela saiu do meio das chamas, ilesa, até finalmente dar um basta naquilo. A bruxa voltou para Vanaheim, deu apenas uma estrela pela estadia em Asgard e *bum!* A guerra explodiu.

Ninguém sabe por quanto tempo os clãs lutaram, mas os dois lados acabaram ficando de saco cheio e sugeriram uma trégua. Para selar o acordo, fizeram uma troca de reféns: Freya, Frey e o pai deles, Njord, de Vanaheim, foram trocados por Mímir e Honir, de Asgard. Queria poder dizer que correu tudo bem, mas acho que Mímir não concordaria muito comigo, já que ele acabou com a cabeça decepada por ter sido insolente com os vanires. E ninguém sabe como Freya conseguiu voltar para Vanaheim para governar Fólkvangr.

Mas os deuses são assim mesmo, têm suas próprias regras. Continue lendo se quiser saber mais sobre os deuses nórdicos.



ODIN

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Guerreiro experiente, musculoso e de peito largo. Tem cabelo grisalho cortado curto e barba bem-cuidada. Usa um tapa-olho sobre o olho esquerdo, e o direito é azul-escuro. Exala poder e sabedoria.

FAMÍLIA: Casado com a deusa Frigga, é pai de muitos filhos, inclusive do deus Balder.

CONHECIDO POR: Ser o Pai de Todos, rei dos deuses, deus da guerra e da morte, da poesia e da sabedoria. Supervisiona Valhala, onde recebe metade dos guerreiros que morrem bravamente em batalha, os einherjar. É capaz de se metamorfosear. Está sempre em busca de mais conhecimento e costuma pedir conselhos para a cabeça do sábio Mímir. É autor de muitos livros, o mais recente é *Sete qualidades heroicas*.

ARMA FAVORITA: Odin quase sempre aparece com sua lança, Gungnir. (Não falei que tudo que é importante aqui tem nome?)

ANIMAIS COMPANHEIROS: Odin anda muito com os lobos Geri e Freki e os corvos Hugin e Munin, que levam informações de toda Midgard para ele. Além disso, cavalga o corcel de oito patas, Sleipnir, pelos céus e no submundo.

MEU BATE-PAPO COM ODIN

por Snorri Sturluson

RESIDENTE DO HOTEL VALHALA DESDE 1241 EC

Como autor, historiador e poeta, em vida, e lorde com boa reputação, em morte, nos últimos séculos tive o privilégio de conversar muitas vezes com nossas deidades. Esses bate-papos se tornaram a base do meu livro, *Edda em Prosa* (disponível nas melhores livrarias), que contém explicações de fácil compreensão a respeito dos nossos “mitos” mais famosos, além de revelações sobre nossos célebres heróis. Quando Helgi me contou que gostaria de dar um guia dos nossos mundos para todos os hóspedes do hotel, achei que estivesse falando do meu *Edda*, mas parece que ele queria algo com um toque mais moderno. Helgi me perguntou se eu poderia recomendar alguém para entrevistar os deuses e as deusas mais proeminentes, com certeza pensando que a tarefa não estava à minha altura, mas agradeci a oportunidade de ter um tempinho para conversar a sós com as deidades. Naturalmente, minha primeira entrevista foi com Odin, o Pai de Todos. Não nos encontramos no Alto Trono Hlidskjalf, como eu sugeri, e, sim, em um café distante e despretensioso em Midgard.

[Nota do Editor: Snorri Sturluson já foi acusado de escrever relatos pouco precisos no passado. Para garantir que isso não criasse um problema de credibilidade nesta e nas demais entrevistas registradas neste guia, um corvo-escriba o acompanhou nos encontros. As transcrições incluem observações imparciais, além das conversas em si.]

SNORRI STURLUSON: Obrigado, meu senhor, por aceitar conversar comigo. Tenho certeza de que os leitores ficarão extremamente interessados no que você tiver a dizer.

ODIN: Provavelmente.

SS: Posso fazer minha primeira pergunta?

O: Acabou de fazer.

SS [rindo com satisfação]: Ah, você me pegou! Sábio e bem-humorado, tudo num pacote só! Mas agora, a pergunta: Odin, pode nos contar com suas próprias palavras... como foi perder o olho?

O [alegremente]: Eu não perdi, Snorri. Arranquei com minhas próprias mãos.

SS [um pouco pálido]: É... verdade. E, hum, como foi?

O: Não foi nada divertido. Mas o que recebi em troca valeu a pena.

SS: E o que foi?

O: Este tapa-olho estiloso.

SS: E mais nada?

O: Ah, também pude beber um gole da água do poço do conhecimento, lá nas raízes de Yggdrasill. Foi o próprio Mímir, a cabeça decepada, que me deu permissão.

SS [com imponência]: E esse foi o primeiro passo heroico em sua busca eterna pela sabedoria!

O: Claro. [Coça a barba, pensativo.] Mas faz a gente pensar, não é?
SS [inclinando-se para a frente]: Pensar no quê, lorde Odin?



O: No que Mímir fez com meu olho. [Dá de ombros.]
SS: Um mistério que talvez nunca seja solucionado. Falando em mistérios, você já se enforcou para ganhar sabedoria. Estamos morrendo de vontade de saber...
O: *Morrendo de vontade de saber!* Boa, Snorri!
SS: O quê? Ah, tá. Entendi. Pode nos contar a história por trás do seu enforcamento, que durou nove dias, para descobrir o segredo das runas?
O: Claro. [Pausa.] Eu me enforquei por nove dias para descobrir o segredo das runas.
SS: Sim, mas *por que* você se enforcou?
O: Para descobrir o segredo das runas.
SS: Hum... Fascinante.
O: Mas tudo isso é história antiga, Snorri. Que nem aquela história de como roubei e bebi um barril de hidromel feito da saliva dos deuses para virar poeta.
SS [novamente pálido]: Saliva dos deuses.
O: Bem, *tecnicamente*, o hidromel era feito de mel e... Bem, vamos chamar de ingrediente secreto.* [Piscadela.]
SS: Parece delicioso.
O: Ah, era horrível. Cuspi uma parte enquanto sobrevoava Midgard. As gotas ainda estão por lá. De vez em quando, alguns humanos engolem sem querer e acabam se tornando poetas e acadêmicos renomados. [Fecha as mãos em concha ao redor da boca e grita:] Shakespeare, Longfellow, Silverstein... De nada!

SS: Poetas e acadêmicos renomados, é? [Dá uma risada depreciativa.] Você deve achar que eu mesmo engoli um pouco!

O: Ah, essa possibilidade nunca passou pela minha cabeça.

SS: Ah. Bem. É história antiga, como disse. Talvez você queira nos contar sobre sua última busca por sabedoria e conhecimento, então?

O: Eu gostaria de contar muitas coisas, Snorri. Mas, respondendo à sua pergunta: criei um grupo de poesia com alguns dos meus einherjar. Temos apresentações todas as noites do dia de Thor, no Salão de Banquete dos Mortos, seguidas de degustação de Saehrímir. As Nornas devem participar como convidadas, algum dia desses, o que pode ser interessante. Além disso, estou fazendo aulas de zumba para entender por que em Meu Nome elas são tão populares. Por fim, também estou pesquisando um símbolo mágico conhecido em Midgard como [junta os dedos indicador e médio da mão direita com os da mão esquerda] *hashtag*. Pelo que entendi, quando combinado com outras palavras, a *hashtag* tem o poder de distrair a mente de assuntos mais importantes. Se eu estiver certo, esse vai ser o assunto do meu próximo livro. A princípio, o título vai ser... você vai adorar... *Hashtag*.

SS: Uma escolha digna de um poeta, lorde Odin.

O: Sim, eu sei.

Infelizmente, a entrevista foi encerrada de forma abrupta, pois Odin foi chamado para resolver uma questão de grande importância para os aesires. Ele não pôde revelar a natureza da emergência, mas tenho certeza de que ouvi as palavras *martelo* e *desaparecido*.

* Boatos sugerem que o ingrediente secreto era o sangue de Kvásir, um deus sábio que surgiu totalmente formado de um barril de saliva divina. A saliva veio de deuses e deusas que se revezaram cuspidando no barril para selar a trégua que encerrou a guerra entre aesires e vanires. Dois anões malvados, Fjalar e Gjalar, mataram Kvásir e misturaram o sangue dele com mel para fazer o hidromel. O termo “sedento de sangue” pode ter se originado desse evento.



THOR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Bíceps enormes, ombros e peito largos e cabelo ruivo. Usa um colete de couro sem mangas e uma calça também de couro que raramente são lavados, além de cotas de malhas de ferro, um cinto mágico e manoplas. Tem tatuagens nas juntas dos dedos.

FAMÍLIA: Thor tem muitos filhos, mas seus favoritos são Magni e Módi. Com sua esposa, a deusa Sif, teve muitos descendentes.

CONHECIDO POR: Ser o deus do trovão. Um dos dias da semana foi nomeado em sua homenagem. Seus xingamentos criativos e peidos explosivos são quase tão lendários quanto sua força, com a qual protege a humanidade. No tempo livre, gosta de fazer maratonas de séries de TV de Midgard.

ARMA FAVORITA: Seu poderoso martelo, Mjöltnir, que também tem conexão Wi-Fi e canais em alta resolução. Sem seu martelo, Thor ficaria sem suas séries favoritas. Ah, e os nove mundos estariam bem encrocados. Ele tem um cajado de ferro forjado por gigantes como arma secundária.

ANIMAIS COMPANHEIROS: Tanngnjóstr (que quer dizer “Rangedor de Dentes”; mas você pode chamá-lo de Otis) e Tannggrísnil (que significa “Rosnador”; mas que atende por Marvin), dois bodes falantes que podem ser mortos, cozidos, comidos e depois ressuscitados. Bem conveniente quando bate aquela fominha.

UM HERÓI E SEU MARTELO

por John Henry

RESIDENTE DO HOTEL VALHALA DESDE 1871 EC

Quando eu era criança, não desconfiava que fosse filho do deus nórdico do trovão. Afinal, por que desconfiaria? Nasci nos Estados Unidos (West Virginia, Carolina do Norte, não tenho certeza) por volta do ano 1840. Ah, quase esqueci: minha mãe era escrava. Isso quer dizer que eu também era escravo.

E meu pai? No meu coração, ele era o homem com quem minha mãe se casou, o homem que me criou e me amou como filho. Mas, no fim das contas, não tínhamos parentesco.

Quando nasci, Thor me mandou um presente anônimo: Mjölñir Júnior, uma versão pequenininha de seu martelo (mas na época eu não sabia do que se tratava). Sendo filho de quem sou, eu me apeguei àquele martelo, o que quer dizer que eu acabava com a raça de tudo que via pela frente. (Também comia, peidava e roncava que nem Thor. Ainda faço isso. Mas não falo palavrão, minha mãe me educou bem.)

Conforme eu crescia, o martelo também crescia. Acho que isso devia ter sido uma pista de que era mágico, mas eu tinha coisas mais importantes em mente. A Guerra de Secessão, por exemplo, e o fim da escravidão. Eu tinha vinte e poucos anos quando me tornei um homem livre. Com a bênção da minha mãe nos ouvidos e o beijo dela na testa, enfiei o martelo no cinto e parti para encontrar meu caminho no mundo.

Eu já estava na estrada havia algum tempo quando encontrei um homem. Era o maior sujeito que eu tinha visto na vida até então: alto e de ombros largos, com braços tatuados do tamanho de troncos de árvore e músculos que pareciam feitos de granito. O cabelo ruivo era desgrenhado, e a barba, farta. Eu estava prestes a fugir na direção contrária, mas uma coisa me fez hesitar: o homem carregava um martelo. Um martelo igual ao meu.

Então me sentei com ele em frente à fogueira. Compartilhamos uma refeição de ensopado de bode e uma caneca de uma bebida que ele chamou de hidromel. (Ele disse que o ensopado se chamava Otis. Quando cheguei a Valhala, descobri o motivo.) Nós trocamos histórias. Ele me contou sobre um ladrão chamado Thrym, que uma vez roubou seu martelo. Para recuperá-lo, ele fingiu ser a mulher com quem Thrym queria se casar, usou um vestido de noiva e tudo! Pouco antes da cerimônia, Thrym ofereceu o martelo roubado para a “noiva”, como prova de seu amor. O ruivo o pegou e acertou a cabeça de Thrym, e ainda deu fim aos padrinhos, aos convidados e ao bolo.

Era de se imaginar que ouvir essa história me deixaria assustado, mas, por algum motivo, eu confiei naquele homem. E ele confiou em mim. Quando perguntei se poderia experimentar seu martelo, ele deu uma gargalhada (que mais parecia um ronco) seguida de um pum colossal.

— Boa sorte!

Acabei desmaiando só com o esforço de tentar levantá-lo. Quando acordei, o ruivo e o martelo tinham sumido. Mas deixaram um bilhete. O problema era que, na época, eu não sabia ler. Então só enfiei o papel no bolso.

Pouco tempo depois, minha habilidade com o martelo me rendeu um trabalho de enfiar estacas de aço na ferrovia. Quilômetro após quilômetro, mês após mês, botei os trilhos no lugar. Eu era o melhor funcionário... até que um vendedor de fala mansa e cicatrizes no rosto apareceu na cidade. Ele vendia furadeiras a vapor e alegava que eram mais rápidas e fortes do que qualquer homem. Aquela máquina iria tirar o meu emprego e o de muitos outros.



Não tive escolha a não ser provar que ele estava errado. Apostei que, ao longo de um dia, meu martelo e eu conseguiríamos botar mais trilhos que a máquina dele, e ainda passando por uma montanha. Se ele vencesse, a ferrovia compraria as máquinas. Se eu vencesse, ele iria embora para nunca mais voltar. Ele aceitou a proposta.

Naquela noite, o ruivo apareceu na minha barraca.

— John Henry — disse ele —, eu conheço esse vendedor. Ele é um trapaceiro [palavrões excluídos], e trapaceiros [palavrões excluídos] não jogam limpo. Então, vou lhe emprestar uma coisa, para deixar a disputa mais justa.

Ele tirou o cinto e colocou ao redor da minha cintura. Assim que aquele negócio tocou na minha pele, senti seu poder se espalhando pelo meu corpo. Depois, botou o próprio martelo nas minhas mãos. Dessa vez, eu o segurei com facilidade.

Ao amanhecer, andei na direção do túnel. O vendedor com rosto cheio de cicatrizes ergueu a sobrancelha quando viu o martelo e comentou:

— Ora, ora, isso está ficando interessante.

O que aconteceu depois foi o seguinte: nós competimos. Eu venci. E morri. Acabei aqui em Valhala, ainda segurando o martelo... e com o bilhete do homem ruivo no bolso. Uma moça bonita em um cavalo esquisito e meio transparente leu para mim:

Este homem é meu filho. Tratem ele direito, senão vou esmagar a cabeça de vocês.
Estava assinado *Thor*. E foi assim que eu soube quem era meu verdadeiro pai.



LOKI

TIPO: Deus, filho de gigantes

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Cabelo desgrenhado em tons de ruivo, louro e castanho. É bonito, exceto pelo rosto cheio de cicatrizes horríveis e pelos lábios furados.

FAMÍLIA: Pai de Hel; do lobo Fenrir; de Jörmungand, a Serpente do Mundo; de Narvi e de Vali, dentre outros. Mãe do corcel de oito patas, Sleipnir. (Uma família *um pouquinho* disfuncional, não acham?)

CONHECIDO POR: Ser trapaceiro, mágico e metamorfo. O deus da trapaça é muito perigoso. Hoje em dia, como punição por planejar a morte do deus Balder, está preso a rochas, sendo torturado por uma serpente que pinga veneno em seu rosto. Mesmo assim, ainda consegue sair por aí e causar confusão pelos nove mundos.

COMO NEGOCIAR COM UM TRAPACEIRO

por *Brokk, o Anão*

Aquele Loki... Ele é todo bonitão, não é? Isso até você reparar naquelas cicatrizes no rosto e marcas em volta dos lábios. Aposto que você não sabe como ele as conseguiu. Sente-se naquela pedra ali que eu vou lhe contar.

Certo dia, Loki estava entediado, então decidiu entrar no palácio de Thor para mexer nas coisas do deus do trovão. Não foi uma ideia muito inteligente, se quer saber minha opinião. Thor não estava em casa, só sua esposa, Sif, uma deusa com cabelos louros platinados e muito, muito bonita. Bem, os cabelos não eram exatamente platinados, estavam mais para dourados. Mas era uma cabeleira de dar inveja. Loki se aproximou sorrateiramente de Sif, que dormia, e cortou o cabelo dela com uma faca. Uma coisa horrível de se fazer, ainda mais porque Sif tinha um orgulho danado das madeixas.

Sif acordou, viu que estava praticamente careca e caiu no choro. Quem entrou justamente nessa hora foi Thor. Vamos combinar que Thor não era um deus conhecido pela esperteza, se é que me entende, mas até ele percebeu por que Sif estava tão chateada. E Loki estava bem atrás dela, com a faca em uma das mãos e o cabelo de Sif na outra. O culpado era bem óbvio, não acha?

Loki tinha sido pego no flagra. Mas, persuasivo como sempre, ele prometeu a Thor — que estava prestes a usar os punhos para transformá-lo em purê — que arrumaria uma peruca para Sif ainda melhor do que os cabelos de verdade. O deus do trovão concordou na hora, porque, afinal, o que mais poderia fazer? Deixar a esposa careca e chorando? Não mesmo.

Só havia um lugar aonde Loki poderia ir para conseguir uma peça de tamanha qualidade, e era bem aqui, em Níðavellir. Então ele subiu na árvore em Asgard, mudou de galho em Álfheim e saiu na Taverna do Nabbi. Lá, ficou procurando quem aceitasse o serviço, até encontrar dois anões, os filhos de Ivaldi. Os dois fizeram uma peruca para Sif, e, só para se exibir, ainda incluíram no pacote uma lança mágica e um navio que se dobra como um lenço até caber no bolso.

E você acha que Loki voltou para o palácio de Thor com aquilo tudo? Nada disso. Ele estava se divertindo em Níðavellir. É aqui que eu e meu irmão, Eitri, entramos na história. Loki apareceu na nossa loja e começou a xeretar. Ele nos mostrou a peruca, a lança e o navio, e apostou a própria cabeça (é sério, a *própria cabeça*) que não conseguiríamos fazer nada tão bom quanto aquilo. Eitri e eu aceitamos a aposta, porque sabemos que nossas criações são mesmo esplêndidas.

Então começamos a aquecer a forja, martelar o metal e nos exibir para o deus. Loki ficou olhando por um tempo, e então disse que voltaria para Asgard. Mas sabe o que fez? Ele se transformou numa mosca e ficou picando meu irmão e eu enquanto trabalhávamos. Nós não tínhamos a menor ideia de que era Loki nos atrapalhando, mas não importou: conseguimos fazer uns artigos que eram *um arraso*. A primeira coisa que criamos foi um javali muito veloz de pelos dourados. A segunda foi um anel de ouro que fazia oito cópias de si mesmo a cada

nove dias. Não é fantástico? Mas o melhor de tudo foi um martelo que sempre acertava o alvo e voltava para a mão do dono.

Como Loki nunca apareceu para buscar as coisas, levamos tudo até Asgard e fomos atrás dele. Estávamos confiantes, então também levamos um saco para guardar a cabeça daquele trapaceiro. Não que a gente acreditasse que ele fosse pagar. E adivinhe só? Apesar de todos os deuses dizerem que o javali, o anel e o martelo eram as coisas mais incríveis do mundo e de ganharmos a aposta, Loki tentou quebrar o acordo.

— Eu só prometi que vocês poderiam tirar a minha *cabeça* — retrucou ele. — Não falei nada sobre o pescoço. Vocês não podem ferir meu pescoço!

Como é que se corta a cabeça de uma pessoa sem acertar o pescoço?

— Você não passa de um trapaceiro mentiroso — acusou Eitri. — E, por isso, vamos dar um jeito para que não consiga convencer mais ninguém a fazer o que você pede.

Eitri e eu atacamos. Loki não estava esperando o golpe e caiu como um saco de batatas. Os outros deuses só fingiram que nada estava acontecendo enquanto Eitri pegava agulha e linha e... Bem, você já viu a boca de Loki. Tudo bem que *agora* ele consegue falar, já que com o tempo conseguiu tirar os pontos. Mas quando fomos embora naquele dia, ele não conseguia dizer uma só palavra.

Caso você esteja se perguntando, demos o javali para Frey, o anel para Odin e o martelo para Thor. Os dois primeiros presentes não são muito conhecidos, mas, sim: o martelo que nós fizemos é *aquele* martelo.



FREY

TIPO: Deus

ONDE MORA: Primeiro em Vanaheim, depois em Asgard, quando acabou a guerra entre aesires e vanires. Agora, governa Álfheim.

APARÊNCIA: Louro de olhos azuis e absurdamente lindo, de pele bronzeada e barba por fazer. Adora estar ao ar livre. Prefere camisas de flanela, calça jeans surrada e botas de caminhada. Irradia calor, paz e alegria.

FAMÍLIA: Filho de Njord, deus do mar; irmão gêmeo de Freya; marido da gigante do gelo Gerda.

MAIS CONHECIDO POR: Ser o deus da primavera e do verão e senhor de Álfheim. Ele é a luz do sol em um dia nublado. Quando está frio lá fora, ele é como um dia de verão.

ARMA FAVORITA: Sumarbrander, a Espada do Verão (oba!). Infelizmente, ele a deu para outra pessoa (aff!). Sabe se defender brandindo um chifre de cervo, caso precise.

ANIMAIS COMPANHEIROS: Quando não está em seu navio, que ele guarda dobrando-o até caber no bolso e que sempre conta com uma brisa soprando a seu favor, Frey pode ser visto montado em um javali de pelos dourados feito por anões.

A BATALHA DE RAP ENTRE A ESPADA JACQUES E O DEUS FREY

JACQUES

O meu nome é Jacques, a Espada do Verão,
Sou a *Sumarbrander*, Lâmina de Frey.
Ou melhor: eu *era*, até que passei de mão:
Agora eu me pergunto a que ponto cheguei.

JACQUES

Ah, tá. Já te esqueci, cara.
Fala aqui com meu cabo decorado.

JACQUES

Eu sei por quê. Você tinha surtado.
Sentou no trono de Odin todo preocupado!
Freya, sua irmã, estava desaparecida.
Mas chegou uma gigante e, puf!, já era!
Freya ficou esquecida!

JACQUES

Para, acho que vou vomitar!

JACQUES

O pior ainda está por vir, pode crer.
Quando eu estiver com meu novo capitão.

FREY

Jacques, foi mal.
Você sabe que eu me sinto culpado.

FREY

Não faz isso! Me dá uma chance.
Me deixa ao menos explicar
Por que ofereci você a Skírnir...

FREY

Gerda era linda, a maior gata.
Sonho de verão, amor solto no ar.
Rosto brilhante, cabelo lindo, pura...

FREY

Foi ruim, eu sei,
Lâmina de Frey,
Sumarbrander,
Espada do Verão.

FREY

Você fala do Surt, no Ragnarök.

JACQUES
O Negro de Muspellheim.
No Juízo Final, é ele que vai me empunhar...

FREY
... é, eu sei, e é o Lobo que ele vai libertar.

JACQUES
Mares ferventes. Céu sangrento.

FREY
Deuses descrentes. Gigantes ascendendo.

JACQUES
Vai ser triste ver você partir.

FREY
Ah, vai mesmo?

JACQUES
Não, nem vou sentir.

FREY
O destino é o destino.
Todos temos um papel a cumprir.

JACQUES
Vou mostrar o meu agora, Garoto do Mato.
“Até mais, Frey”, e isso é fato.
Faz-me rir!

FREY
Nunca vou conhecer amigo melhor que você:
Amigão, do coração, Espada do Verão.
Se não nos encontrarmos mais nem nada,
fica aqui o adeus, meu velho camarada.



FREYA

TIPO: Deusa

ONDE MORA: Originalmente de Vanaheim, foi enviada para Asgard depois da guerra entre aesires e vanires, mas já retornou para Vanaheim.

APARÊNCIA: É banhada em calor dourado, e também o emana. Tem cabelo louro comprido e preso em uma única trança. Freya é uma mulher pequena; usa blusa branca, saia até os joelhos e cinto dourado. Carrega uma faca e um chaveiro presos ao cinto.

FAMÍLIA: Filha de Njord; irmã gêmea de Frey.

MAIS CONHECIDA POR: Governar Fólkvangr, onde metade dos heróis mortos passa a pós-vida. Derrama lágrimas de ouro vermelho. É praticante experiente de *álfar seidr*. Tem paixão pelo amor, pelo prazer e por joias finas feitas por anões. Sua peça mais famosa, Brisingamen, é um colar entrelaçado de rubis e diamantes, muito brilhoso, de beleza insuperável.

MINHA CONVERSA COM FREYA

por Snorri Sturluson

Quando Helgi marcou a entrevista com a adorável deusa Freya, comecei a desejar ter batalhado mais nos campos e desperdiçado menos tempo jantando nacos suculentos de Saehrímir. Mas lembrei que, por estar morto, meu físico não mudaria, não importa o quanto eu me exercitasse. Optei, então, por uma borrifada generosa da minha colônia favorita: Lorde para Homens.

Eu estava prestes a seguir pela Yggdrasill até Vanaheim quando Thor me encontrou, colocou um envelope em minha mão e me mandou entregá-lo para Freya. Como sempre, fiquei feliz em ajudar.

Acompanhado do meu corvo-escriba, cheguei à sala do trono de Sessrúmnir, a mansão de Freya, na hora marcada. Mas, em vez da deusa, encontrei um sujeito desgrehado num traje colorido com as palavras KEEP CALM E VÁ PARA FÓLKVANGR relaxando na plataforma do trono.

HOMEM: Ei, cara, era para você estar aqui?

SNORRI STURLUSON: Sim. A própria deusa Freya vai me receber.

H: Legal. Sou Miles. E, a julgar pelo cheiro [se inclina mais para perto e cheira SS], suponho que você seja um elfo dos peidos.

SS [indignado]: Eu sou um lorde.

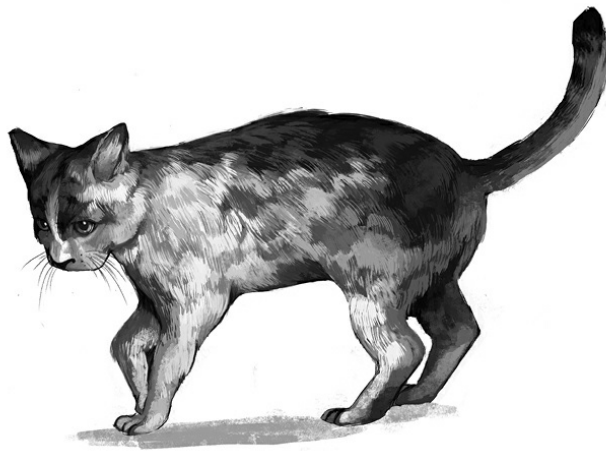
H: Desculpa, foi mal. Bem, Umlorde, não sei quando Freya volta. Quer uma bebida ou um petisco enquanto espera?

Fui salvo de ter que ser grosseiro pela chegada de Freya em sua carruagem puxada por gatos. Sua aparência era tão radiante quanto eu me lembrava. Junto com ela estava uma moça, que, pelo olhar confuso, devia ser uma recém-falecida.

FREYA: Snorri, querido, há quanto tempo. [Dá dois beijinhos em SS sem encostar o rosto.] Miles, faça a gentileza de levar... Qual é o seu nome mesmo, lindinha?

MULHER: Ag-Agnes.

F: Hum... [Bate com o dedo nos lábios.] Você tem *certeza* de que Ag-Agnes é o nome que você quer usar pelo resto da morte?



AG-AGNES: Como assim *pelo resto da morte*?

F: Talvez alguma coisa um pouco mais alegre. Vamos ver. [Acaricia os gatos.] Acho que *Kitty* vai funcionar muito bem. É assim que vamos chamar você, lindinha.

KITTY: Quem são vocês?

F: Miles, explique tudo para Kitty, está bem?

M: Pode deixar. [Dispara um tiro com o dedo na direção de SS.] Até mais tarde, Umlorde. Vamos, Kitty!

K: Sério, o que está acontecendo?

F: Ah, lindinha, ainda não percebeu? Você está morta.

K: Eu estou *morta*?

M [segurando Kitty em uma gravata e dando um cascudo]: Pare com isso, Kit-Kat, não é tão ruim!

K: Eu estou *morta*?

[Miles e Kitty vão embora.]

F: Que fofa. Ela é designer de óculos. [Coloca os óculos estilo gatinho decorados com pedrinhas.] Quando fui informada de que tinha morrido, soube que *pre-ci-sa-va* trazê-la para Fólkvangr.

SS: Quem perde é Valhala, tenho certeza. Como ela faleceu?

F: Explosão de gás. Morreu tentando tirar uma pessoa do fogo. Falando em gás [cheira SS], você é bem pungente, hein?

SS: Sou?

F: É. Dê um passinho para trás, querido. Meus olhos estão começando a lacrimejar ouro vermelho.

SS: Peço desculpa. Antes que eu me esqueça, trago uma mensagem de Thor.

F [lê o bilhete de Thor*]: Ah, pelo olho de Odin, de novo, não! Snorri, querido, teremos que remarcar a entrevista. Thor precisa pegar uma coisa minha emprestada. Pode entregá-la a ele?

SS: Seu desejo é uma ordem, minha senhora. O que devo levar?

F: Minha capa mágica de penas de falcão. Ele precisa ir até Jötunheim para procurar... Bem, não tenho permissão para dizer.

SS: Posso usar a capa na volta para Asgard?

F: Ah, eu ficaria tão feliz em deixá-lo usar a capa, nada me alegraria mais.

SS: Maravilha!

F: Mas, não. Estou com medo de seu odor afetar negativamente as penas. Tenho certeza de que você entende, claro. Carregue a capa com o braço bem esticado, está bem? Acho que está na hora de ir, querido.

Até o momento desta publicação, minha entrevista com a deusa estonteante não foi remarcada.

* Freya jogou o bilhete fora depois de ler. O corvo-escriba vislumbrou duas palavras: *martelo* e *desaparecido*.

SKÍRNIR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Álfheim e Asgard

APARÊNCIA: Bonito, ainda que com olhar evasivo.

MAIS CONHECIDO POR: Ser o servo e o mensageiro de Frey. Recebeu a Espada do Verão em troca da promessa de convencer Gerda, uma gigante do gelo, a se casar com Frey. Também foi enviado até os anões para instruí-los a fazer a corda mágica, Gleipnir, que prenderia o lobo Fenrir.

EU DEVIA TER IMAGINADO...

por Skírnir

Não é todo dia que uma arma mágica de qualidade cai do céu. Então, quando Frey me ofereceu *Sumarbrander* em troca de ir a Jötunheim falar com Gerda no lugar dele, claro que eu disse sim.

Mas havia uma pegadinha nessa história: a espada estava destinada a ir parar nas mãos de Surt. É, você ouviu direito: Surt, o Negro, Lorde de Muspellheim e... ah, é: aquele que espalhará o caos no mundo. Esse mesmo. Ele um dia vai ser o dono da *minha* espada.

Quando descobri, fiquei com um pouco de medo de Surt vir atrás de mim, mas acabei pensando: *Ah, ele não vai vir atrás de mim se a espada não estiver comigo.*

Foi quando meu filho imprestável entrou na história. Ele vivia reclamando de que estava morrendo de tédio em Asgard, de que os filhos dos deuses ganhavam as coisas mais descoladas do momento, de que eu nunca o deixava explorar os outros mundos, blá-blá-blá... Eu já estava de saco cheio, então decidi mandar o moleque para longe.

— Escolha para onde quer ir — disse a ele.

Primeiro, ele sugeriu Álfheim, mas mudou de ideia e preferiu Níðavellir. Eu estava prestes a mandá-lo direto para o Ginnungagap quando ele finalmente escolheu Midgard.

— Mas não quero ir andando nem a cavalo. Eu quero ir de barco. Um barco *grande*, com velas e remos. E quero ser o capitão. Assim, todo mundo vai ter que me obedecer!

— Mas você não sabe nada sobre velejar, ainda mais nos mares de Midgard — argumentei.

— Ai, pai, por que você tem que ser tão implicante? — resmungou ele. — Nunca me deixa fazer nada!

Arrumei um navio rapidinho. A tripulação era meio duvidosa, mas o que eu podia fazer?

E é aqui que a espada volta para a história. Além de ter medo de Surt aparecer para tomá-la, eu já estava com a *Sumarbrander* havia tempo suficiente para saber que nunca a empunharia com destreza. Eu não podia devolver o presente a Frey, já que ele a jurou a mim, e não podia dar para qualquer um, porque essa pessoa poderia entregá-la a Surt.

Então fiz a única coisa lógica: enrolei a espada em uns cobertores velhos e a escondi no porão do navio. Assim que meu filho mimado entrou no navio, gritei “*Bon voyage!*” e empurrei a embarcação para longe do píer com o pé. Achei que o garoto levaria um bom tempo para aparecer na minha porta de novo e que, quando voltasse, eu já teria decidido o que fazer com a *Sumarbrander*.

Sei o que você está pensando: um capitão incompetente, uma tripulação duvidosa, uma espada mágica, mares perigosos, um mundo desconhecido... O que poderia dar errado?

Quando meu filho voltou, em um navio diferente e reclamando de enjoo, disse que a tripulação não lhe dera ouvidos e que nada daquilo era culpa dele.

— O que não é culpa sua? — perguntei, mesmo já tendo certeza de que sabia a resposta.

Mas que surpresa! O navio tinha afundado perto da costa, numa área de água estagnada em Midgard, e a espada tinha ido junto. E aquele garoto tonto não sabia o local do naufrágio —

ou, se sabia, não queria dizer.

Então, tecnicamente, foi meu filho quem perdeu a espada. Mas se quiser atribuir a mim o desaparecimento da *Sumarbrander*, tudo bem. Eu aceito levar a culpa pelo meu filho. Isso não é nenhuma novidade.



MÍMIR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Originalmente de Asgard, foi enviado a Vanaheim depois da guerra. Agora mora no poço de conhecimento, nas raízes da Yggdrasill.

APARÊNCIA: Uma cabeça decepada com rosto enrugado, cabelo ruivo e barbada, com uma mandíbula protuberante infeliz... Pelo menos até ser adequadamente hidratada. Depois disso, é uma cabeça cortada com rosto liso, cabelo ruivo e barbada, com uma mandíbula protuberante infeliz.

MAIS CONHECIDO POR: Não ter corpo. E também por deixar indivíduos beberem do poço do conhecimento em troca de servidão, sofrimento indescritível ou ambos. Quando não está flutuando nas águas da sabedoria infinita, administra suas casas de caça-níqueis.

TEMPO LIVRE DEMAIS NAS MÃOS

por Mímir

Preciso tirar um peso do peito: eu ouço o que dizem pelas minhas costas. Achrom que eu daria um braço para ser como era antes da guerra entre os aesires e os vanires, mas não mesmo. Juro de pés juntos que não ando mais com o pessoal de Asgard e Vanaheim faz muito tempo.

Não me entenda mal: a vida aqui no poço do conhecimento não é um mar de rosas, e aprendi certas coisas que me deram arrepios na espinha. Além disso, é um saco quando os deuses, anões, gigantes e o que mais você imaginar vêm chorar no meu colo. Às vezes, tento ser um ombro amigo, deixar que tomem um golinho em troca de um favorzinho ou outro. Só que a maioria é tão irritante que tenho vontade de dar um soco na cara de todos. Estou sempre de dedos cruzados, torcendo para que nunca mais apareçam por aqui.

Mas o lado bom é que tenho bastante espaço para me esticar aqui no fundo do poço. Apesar de ter muito tempo livre nas mãos, não fico o dia todo de pernas para o ar. Não; para não ficar de braços cruzados, eu me ocupo inventando várias coisas. Botei a mão na massa, e agora tenho muito dinheiro entrando no bolso, se quer saber. Vou contar algumas das criações que deram certo:

CANUDO: Seja para sugar uma bebida favorita ou disparar um pedacinho de papel molhado em um alvo distraído, esse simples tubo de plástico é capaz de qualquer coisa. Canudos são vendidos em pacotes de cinquenta, cem e quinhentas unidades e estão disponíveis em transparente, branco opaco, listrado ou cores néon. Por uns trocadinhos a mais, também podem ser dobráveis ou em espiral!

BONÉ: É a sensação do momento! Versátil o suficiente para ser usado em todos os mundos. A aba pode proteger anões da luz eterna de Álfheim e do sol cegante de Midgard, e os elfos podem usar o acessório com a aba virada para trás para ter um visual mais descolado, deixando que os raios solares (e os elogios!) lhes deem vida nova. Há uma grande variedade de cores e formatos, mas é possível usar a ferramenta patenteada de criação para customizar em seu próprio estilo. A tira ajustável o torna perfeito para qualquer cabeça.

TRAVESSEIRO: Depois de um longo dia, é hora de relaxar. Queremos ajudar com nosso retângulo recheado de penas macias e fofas, a zona de conforto perfeita para aninhar a cabeça durante a noite. Quando fizer o pedido, especifique o enchimento de sua preferência: penas de falcão, corvo, pombo ou águia. É alérgico a penas? Experimente a alternativa natural de pele de bode. Comprando agora, você ganha o segundo travesseiro *de graça*. (Pode haver custos de embalagem e frete.)



HEL

TIPO: Deusa

ONDE MORA: Helheim

APARÊNCIA: Metade de seu rosto é élfico, de uma mulher bonita de pele clara e cabelo comprido e preto; a outra metade é de um cadáver horrendo em decomposição.

FAMÍLIA: Filha de Loki e de uma gigante; irmã do lobo Fenrir e de Jörmungand.

MAIS CONHECIDA POR: Governar Helheim, a terra dos mortos desonrados.

CONVITE DE HEL



Você está convidado para nossa reunião de família!

Como o tempo voa! Faz uma eternidade que não nos reunimos. Se você concorda, venha se juntar a mim aqui em Helheim para contar histórias, compartilhar feitos, relembrar o passado e conversar sobre o futuro!

Contribua com um prato de comida ou uma bebida.
Espero você em Helheim!

Quando: em nove dias
Onde: Helheim
RSVP: até o próximo dia de Frigga

P.S.: Use roupas quentes, às vezes fica meio frio aqui no submundo!



Convidado/Relação com a anfitriã - Loki/pai

Comparecimento: sim/não/talvez - talvez

Mensagem para anfitriã - Estou um pouco enrolado agora, mas vou ver se consigo me libertar.

Convidado/Relação com a anfitriã - Angrboda/mãe

Comparecimento: sim/não/talvez - sim

Mensagem para anfitriã - Faz mil anos que não recebo nem um cartão ou um telefonema de você, Fenny ou Jör. Não sei por que ainda me surpreendo. Sou só a mãe de vocês. Por que deveriam se preocupar comigo? Você tem vergonha de mim porque sou gigante. É isso, não é? Acho que, na verdade, você não quer que eu vá. Por que mais convidaria Sigyn e Sleipnir? Você sabe como me sinto a respeito deles. Tudo bem. Eu vou. Mas não vou me divertir.

Convidado/Relação com a anfitriã - Lobo Fenrir/irmão

Comparecimento: sim/não/talvez - não

Mensagem para anfitriã - Iria se Odin estivesse no cardápio.

Convidado/Relação com a anfitriã - Jörmungand/irmão

Comparecimento: sim/não/talvez - Mmmphhmmm

Mensagem para anfitriã - (Nota da anfitriã: Jör deixou uma mensagem de voz, mas não consegui entender. Ele devia estar com a cauda na boca de novo. Estou cruzando os dedos para que ele apareça com seu famoso sushi!)

Convidado/Relação com a anfitriã - Sigyn/madrasta

Comparecimento: sim/não/talvez - sim

Mensagem para anfitriã - Eu deveria ficar ao lado do meu pobre marido, Loki, para impedir que o veneno caia em seu rosto, mas vou dar uma passadinha. Ah, e vou levar fotos de bebê de Narvi e Vali!

Convidado/Relação com a anfitriã - Narvi/meio-irmão

Comparecimento: sim/não/talvez - não

Mensagem para anfitriã - Falecido (destruído por Vali após ter sido transformado em lobo).

Convidado/Relação com a anfitriã - Vali/meio-irmão

Comparecimento: sim/não/talvez - não

Mensagem para anfitriã - Falecido (eviscerado depois de fazer Narvi em pedacinhos).

Convidado/Relação com a anfitriã - Sleipnir/meio-irmão

Comparecimento: sim/não/talvez - sim

Mensagem para anfitriã - Que pena que Loki, minha mãe, não vai, mas vou dar uma cavalgada por aí! Avise se eu puder levar meu menino, Stanley. Ele está doido para conhecer o outro lado da família!



HEIMDALL

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Grande, corpulento, carrega um chifre, tem visão de longo alcance e certa privação de sono. Tem dentes de ouro.

FAMÍLIA: Nascido das Nove Mães. (Não pergunte para mim. Peça para Heimdall contar a história.)

MAIS CONHECIDO POR: Ficar de guarda em Bifrost, a ponte arco-íris que liga Asgard a Midgard.

TESTANDO, TESTANDO

Não fique surpreso se um dia ouvir isto no alto-falante do hotel:

FUÉ! FUÉ! FUÉ!

Atenção! Este é um teste do Sistema de Transmissão de Emergência de Asgard. Em alguns segundos, Heimdall tocará a corneta. Um dia, esse som servirá para anunciar a chegada do Ragnarök. Se hoje fosse o verdadeiro Dia do Juízo Final, vocês seriam informados de que Heimdall viu os gigantes se reunindo fora das fortificações de Asgard, e na extremidade da ponte arco-íris. Em seguida, viriam as instruções para a defesa de Asgard contra o ataque massivo.

Isto é apenas um teste.

FUÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!

Isso conclui o teste do Sistema de Transmissão de Emergência de Asgard. Voltaremos à programação normal de existência.



RAN

TIPO: Deusa

ONDE MORA: Mar

APARÊNCIA: Velha, pele pálida e enrugada, olhos verdes enevoados e cabelo louro com mechas grisalhas. Sua saia é uma rede prateada, em que coleta objetos aleatórios e as almas dos que morreram afogados.

FAMÍLIA: Casada com Aegir, o senhor das ondas; têm nove filhas.

MAIS CONHECIDA POR: Procurar e acumular detritos variados do mar.

ACHADO NÃO É ROUBADO

por Ran

Um dia, muito tempo atrás, eu estava deslizando alegremente por uma das ondas do meu marido, Aegir, quando uma coisa ficou presa na minha saia. Parecia uma tigela comprida e fina de madeira — *barco*, foi como Njord, o deus dos navios, a chamou. Quando virei o tal barco, alguns humanos caíram e começaram a se afogar.

Do nada, um bando das valquírias de Odin surgiu no céu. A filha de Njord... Qual é mesmo o nome dela? A bonita? Freya. Freya apareceu voando em sua carruagem guiada por felinos. Hel também veio, vinda do submundo. Elas cercaram os humanos, verificando cada um e discutindo quem deveria ficar com qual dos moribundos. Pareciam tubarões sentindo cheiro de sangue.

Na verdade, eu nunca tive muita intenção de bancar a anfitriã da pós-vida de ninguém, mas acredito que o mar seja o *meu* território, então aquelas almas deveriam ser *minhas*. Agarrei todas nas tramas da saia e segurei firme.

As valquírias fingiram que não queriam mais as almas — disseram que não eram heroicas o bastante para Valhala — e foram embora. Freya riu de mim e deu no pé, carregando umas coisinhas brilhantes que os humanos guardavam em um baú. Dali em diante, fiz questão de pegar qualquer coisa brilhante que encontrasse, só para provocá-la.

Foi Hel quem deu mais trabalho. A garota não parava de reclamar que Odin e Freya sempre ficavam com as melhores almas, então o resto tinha que ser todo dela. Expliquei que as regras eram diferentes, que aquelas eram águas internacionais e tudo mais. Também ameacei incitar seu próprio irmão, a Serpente do Mundo, contra ela caso Hel não fosse embora naquele instante. Jörmungand e eu temos um acordo, então eu sabia que ele faria o que eu pedisse. No fim das contas, Hel aceitou que todo mundo que morresse no mar deveria ficar comigo para sempre. E eu venci essa batalha.

E sabe qual foi a melhor parte? Njord me deixou ficar com o barco, para minha coleção. Quer dar uma olhadinha nele?



FRIGGA

TIPO: Deusa

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Linda e confiante, com semblante triste.

FAMÍLIA: Esposa de Odin, mãe de Balder e Hod.

MAIS CONHECIDA POR: Ser a deusa do casamento, da maternidade e dos relacionamentos. Também é a rainha de Asgard.

BALDER

TIPO: Deus

ONDE MORA: Originalmente de Asgard, está fadado a passar a eternidade em Helheim.

APARÊNCIA: Incrivelmente lindo.

FAMÍLIA: Filho de Odin e Frigga; irmão de Hod.

MAIS CONHECIDO POR: Ter sido morto pelo dardo de visgo de Hod. (Mas não foi culpa dele!)

HOD

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Bonito e cego.

FAMÍLIA: Filho de Odin e Frigga; irmão de Balder.

MAIS CONHECIDO POR: Ter sido enganado pelo deus Loki para que matasse o irmão, Balder, com um dardo de visgo.

IDUN

TIPO: Deusa

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Uma bela jovem.

MAIS CONHECIDA POR: Ser a guardiã das maçãs da imortalidade. Também por ter sido sequestrada e salva do gigante Thiazi.

HONIR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Originalmente de Asgard, foi enviado para Vanaheim após a guerra entre aesires e vanires.

APARÊNCIA: Um belo rosto com uma constante expressão de dúvida.

MAIS CONHECIDO POR: Irritar tanto os deuses vanires com sua indecisão que eles acabaram decapitando Mímir.

QUERIDA FRIGGA

Sua coluna semanal de conselhos

Querida Frigga,

Sou mãe de dois meninos maravilhosos. Meu problema não é com eles, e, sim, com um amiguinho que fizeram na escola. Parece que, toda vez que brincam juntos, esse amigo convence meu filho mais novo a fazer uma pegadinha com o irmão. Apesar de as pegadinhas serem inofensivas, fico imaginando se não seria melhor interferir antes que as coisas saiam do controle. Acha que estou exagerando?

Att.,
Três É Demais

Querida Três,

Pelo amor de Odin, aprenda com meu exemplo: interfira de uma vez! Eu também tenho dois filhos, Hod e Balder. Quando Balder era criança, era tudo com que uma mãe poderia sonhar: bonito, gentil, alegre, corajoso, generoso e organizado. Todo mundo o adorava, até seu irmão, Hod. Balder amava muito o irmão, e o protegia, já que Hod era cego.

Estaria tudo bem se meus meninos não tivessem começado a andar com outro sujeito, chamado Loki. Ele fingia ser amigo dos dois, só que na verdade desprezava Balder, então, sempre que tinha oportunidade, tentava feri-lo. Mas Balder estava seguro. É que, quando ele nasceu, eu pedi a todas as coisas que existem para nunca o machucarem. As coisas concordaram, e Balder ficou invulnerável.

Ou era o que a gente pensava.

Infelizmente, deixei passar uma única plantinha: o visgo. Loki se aproveitou do meu descuido e fez um dardo de visgo, então convenceu Hod, que confiava muito nele, a disparar o dardo. Hod nem sabia que estava mirando no irmão! O dardo acertou Balder e... Bem, Balder está em Helheim desde então. Ele poderia ter voltado para mim, se Hel não fosse tão teimosa. Mas essa é outra história.

Então, sim, talvez você esteja “exagerando”. Mas pergunte a si mesma: será que vale o risco?

Com carinho,
Frigga

Querida Frigga,

Gosto de uma garota, mas ela não gosta de mim. Estou pensando em falar com um cara que me deve um favor e pedir para ele fazer a menina sair comigo. Acha que é uma boa ideia?

*Att.,
Ansioso Apaixonado*

Querido Ansioso,

É terrível ter um amor não correspondido, mas a verdade é que não tem como “fazer” uma garota sair com você. E acho melhor nem tentar.

Eu me lembro de quando Loki enganou minha amiga, Idun, para que ela concordasse em ir a um encontro com um gigante valentão chamado Thiazi. Idun nunca teria aceitado se Thiazi a tivesse convidado pessoalmente. Aliás, ela se sentiu muito enganada quando percebeu com quem era o encontro. É assim que

você quer que a garota por quem está apaixonado se sinta? Sinceramente, espero que não!

Ainda está tentado a seguir com seu plano? Talvez você desista quando eu contar como o encontro de Idun com o gigante terminou. Minha amiga deu um jeito de mandar um recado para alguns amigos guerreiros, explicando a enrascada em que havia se metido. Idun sempre teve muitos amigos (e não só porque distribuía maçãs da imortalidade), que apareceram para salvá-la. Depois, quando ela já estava em segurança, os guerreiros partiram para cima de Thiazi e cuidaram para que ele nunca mais tratasse garota nenhuma (nem ninguém, na verdade) com tanto desrespeito.

Então, Ansioso, eu imploro: pense duas vezes antes de levar seu plano adiante. Lembre-se de que essa garota também deve ter amigos.

Com carinho,
Frigga

QUERIDA FRIGGA,

MEU COLEGA DE TRABALHO E EU ESTAMOS COM UM PROBLEMA: NÓS FAZEMOS TODO O TRABALHO, MAS NOSSO CHEFE LEVA O CRÉDITO. ESTOU FARTO. ACHO QUE DEVERÍAMOS PARAR DE TRABALHAR E DEIXAR QUE ELE LEVE A CULPA, MAS MEU COLEGA DISSE QUE ISSO VAI ACABAR PEGANDO MAL PARA A GENTE. O QUE VOCÊ ACHA QUE DEVEMOS FAZER?

ATT.,
ASSALARIADO FRUSTRADO

Querido Frustrado,

Sua situação me lembra muito a história de dois amigos, Mímir e Honir, que foram selecionados para um programa de intercâmbio muito longe de casa. As pessoas de lá amaram Honir, que era muito bonito. Todos o achavam muito inteligente, então sempre o procuraram em busca de conselhos, que ele dava de boa vontade. Mas o que as pessoas não sabiam era que Honir era burro feito uma porta: era Mímir, um sujeito genial, mas sem o menor carisma, quem oferecia a Honir a solução para todos os problemas.

Isso funcionou muito bem até Mímir ficar de saco cheio e parar de ajudar o amigo. Quando os conselhos de Honir de repente tornaram-se ruins, as pessoas perceberam que tinham sido enganadas e ficaram furiosas. Honir explicou que tinha sido tudo ideia de Mímir, o que fez com que as pessoas se voltassem contra ele e... Bem, vamos dizer apenas que Mímir acabou no fundo do poço. Literalmente.

Então, antes de perder a cabeça, aconselho que você avalie a situação com cuidado. Seu chefe vai mesmo levar a culpa? Ou vai apontar o dedo para vocês?

Com carinho,
Frigga

TYR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Guerreiro maneta.

MAIS CONHECIDO POR: Ter tido a mão devorada pelo lobo Fenrir enquanto os outros deuses prendiam a fera com a corda Gleipnir.

AI!

por Tyr

Olá, criançada! O velho tio Tyr vai dar uma dica de segurança muito importante, então prestem atenção! Nunca coloquem a mão na boca de um lobo... nem na de um leão, urso, jacaré ou crocodilo. Muito menos em um cortador de grama, um triturador de lixo ou um liquidificador. Se fizerem isso, amiguinhos, vocês não terão mais essa mão por muito tempo! Não acreditam? Então perguntem ao meu amigo, o Capitão Gancho, como ele conseguiu esse nome! E lembrem-se: há um motivo para as luvas serem feitas em pares!

ULLER

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Caipira desgrenhado.

MAIS CONHECIDO POR: Alegar ter inventado a arquearia, os sapatos de neve e outros equipamentos esportivos de inverno.

DO ESCRITÓRIO DE JAMES LOVASOCK, ADVOGADO

Prezado sr. Uller,

Recentemente, recebemos uma carta de sua autoria informando, com bastante insistência, que alguns itens que o senhor inventou estão sendo fabricados e vendidos em nosso país, que o senhor chama de Midgard, sem permissão expressa. Essas invenções incluem:

Esquis (alpinos e nórdicos)

Patins de gelo (de hóquei e artístico)

Snowboards

Sapatos de neve

Trenós

Arquearia (o esporte)

Como declaramos em correspondência anterior, a não ser que o senhor possa fornecer provas de que é mesmo o dono dessas patentes, não poderemos dar continuidade à questão por vias legais. Por gentileza, observe que sua declaração de que é “o deus dessas coisas” não será considerada em tribunal. Se o senhor não puder apresentar documentação substancial, vamos considerar o assunto encerrado. Pedimos respeitosamente que cesse todo o contato com este escritório.

Atenciosamente,
James Lovasock,
advogado



**FUI
PESCAR**

NJORD

TIPO: Deus

ONDE MORA: Originalmente de Vanaheim, foi enviado para Asgard depois da guerra entre aesires e vanires.

APARÊNCIA: Pescador clássico, com capa de chuva amarela, cachimbo, suéter de lã grossa e rosto queimado de sol.

FAMÍLIA: Pai dos gêmeos Frey e Freya.

MAIS CONHECIDO POR: Ser o deus dos navios, dos marinheiros e dos pescadores.

SERES MÍTICOS

por Hunding

Vejam só quem está de volta... Isso mesmo: eu! Helgi insistiu para eu também fazer as apresentações deste grupo. Um dia desses, juro que vou... Ah, deixa pra lá.

Decidi usar o termo *mítico* para simplificar as coisas para os einherjar de Midgard. Não tem nada de inventado ou imaginário nesses seres: eles são reais. Quanto mais cedo você acreditar na existência deles, mais seguro estará. Pelo menos é o que eu acho.

Vou começar com os jötunn, ou gigantes. Eles existem em todos os tamanhos. Ou seja: nem todos são enormes. Podem ser do gelo, do fogo, das montanhas e metamorfos. Muitos moram em Jötunheim, mas alguns vivem em Muspellheim e Niflheim. Alguns são bem fortes; outros, inteligentes. A maioria é mestre da ilusão. E quase todos têm um lado maligno tão grande quanto a própria ponte Bifrost. Os gigantes às vezes podem ser convencidos a trabalhar a seu favor, mas nunca conte com eles como aliados. Sério, nunca *mesmo*.

Em seguida, apresentarei os elfos. São seres altos e bonitos que amam a luz e odeiam a escuridão. Antigamente, tinham muito interesse em *álfar seidr*, a magia élfica, e no estudo das runas. Hoje em dia, a maioria gosta de ficar sentada navegando na internet ou vendo seus programas favoritos na Alflix. Um aviso: os elfos amam a beleza. Se você não é uma pessoa bonita... Bem, é melhor evitar o mundo deles, Álfheim. À sua própria maneira, os elfos podem ser quase tão implacáveis quanto os gigantes.

Descrever os anões é um pouco mais complicado. Existe um tipo chamado svartalfar, que quer dizer “elfo negro”. Por que um svartalfar não é um elfo? Não me pergunte, não fui eu quem os criou. Dizem que os elfos negros são mais altos e mais atraentes do que a maioria dos anões, já que são descendentes de Freya, mas não tenho como ter certeza. Qualquer anão que não seja um svartalfar é só um anão comum. Todos os anões, aliás, começaram como vermes. Os deuses os viram rastejando pela pele de Ymir, da qual o mundo foi criado, e decidiram: *Ei, vamos transformar esses vermes em seres pensantes!* Desde então, os anões abrem túneis pelos lugares escuros da terra e evitam a luz. Mas acho melhor não mencionar essa história dos vermes durante uma viagem por Níðavellir, a não ser que você queira começar uma briga.

As valquírias você já conhece, porque está em Valhala (mas tem uma seção sobre elas mesmo assim). Se eu não incluísse, elas ficariam irritadas, e tento não irritar muito donzelas com escudos e lanças.

E, por fim, citarei as Nornas. Essas senhoras sinistras sabem tudo sobre o destino de todo mundo. Olha, só conhecendo pessoalmente para entender direito. Mas, pensando bem, até assim fica meio confuso. Melhor fazer como o resto de nós e rezar para nunca ter que se envolver com elas. Acredite, é mais fácil.

Isso cobre as principais categorias, mas saiba que pode encontrar outros seres capazes de tentar enganar, distrair ou manipular você. Temos os *draugr* (zumbis), as völvas (videntes), as bruxas (bruxas) e os atendentes de telemarketing (irritantes).

OS GIGANTES



SURT

TIPO: Gigante do fogo

ONDE MORA: Muspellheim

APARÊNCIA: Muito bonito, mau e bem-vestido. Tudo nele é negro (cabelo, roupas, pele), exceto os olhos vermelhos hipnotizantes.

MAIS CONHECIDO POR: Estar sempre muito interessado em iniciar o Ragnarök ao libertar o lobo Fenrir com a Espada do Verão.

Aviso do Editor: A seção seguinte apresenta conteúdo perturbador. Houve várias tentativas de excluí-la desta edição, mas, por conta do efeito de uma magia fora do nosso controle, ela continua fazendo parte deste livro. Pedimos que você pule a próxima entrada. Se decidir ler, fique ciente de que o Hotel Valhala e seus funcionários não se responsabilizam pelo seu bem-estar emocional.

SUA RUÍNA

por Surt

Einherjar, ouçam minhas palavras:

Vocês treinam em vão. O destino decreta que, no Ragnarök, vou libertar o lobo Fenrir com a espada conhecida como *Sumarbrander*. O lobo vai devorar Odin e abrir a boca para consumir os nove mundos. Meu exército de gigantes derrotará Heimdall e tomará a Bifrost. Nós vamos destruir tudo no caminho com o fogo do caos.

Vocês vão morrer. Os humanos vão morrer. Os anões vão morrer. Os elfos vão morrer. Os deuses e as deusas e todas as criaturas, menos os gigantes, vão morrer.

Portanto, batalhem a cada manhã sem esquecer que, no fim, minha espécie reinará absoluta. Ressuscitem todas as tardes sem esquecer que vamos recriar o cosmos apenas para os gigantes. Festejem seus banquetes sem esquecer que vamos jantar, triunfantes, sobre seus cadáveres. Durmam todas as noites sem esquecer que o seu fim já está predestinado.

Ragnarök. O seu fim é o nosso começo.

Queimem!

QUEIMEM! HA-HA-HA-HA-HA-HA!

E tem mais: queimem!

YMIR

TIPO: ENORME

ONDE MORA: Compõe toda a Midgard (literalmente).

APARÊNCIA: Antes de ser morto por Odin e seus irmãos, Vili e Ve, Ymir era gigantesco. Depois, nem tanto.

MAIS CONHECIDO POR: Ter sido cortado em pedacinhos por Odin, Vili e Ve, que usaram seu corpo para criar Midgard.

SAUDAÇÕES DE GINNUNGAGAP

por Ymir

Hunding roubou minha história. Não vou ficar em frangalhos por causa disso. (*Ba-dum-tss!* Deuses, eu adoro uma frase de efeito. Pena que essa não foi tão boa! Rá!)

Então quero contar sobre a vaca, Audhumbla. Ela estava no Ginnungagap comigo. E era grande. (*Quão grande, você me pergunta?*) Aquela vaca era tão grande que, quando se sentava no abismo primordial, *ocupava* todo o abismo!

É sério: Audhumbla me manteve vivo até Odin e seus irmãos me matarem. Se tem uma coisa que eu nunca vou saber é por que eles não atacaram a vaca em vez de me perturbar. Devem tê-la achado *atetadora* demais! (Rá!)

A verdade é que eu teria pago a Odin para matar aquela vaca. Sabe por quê? Enquanto eu estava vivo, ela começou a lamber um bloco enorme de gelo salgado. Levante a mão quem já ouviu um bovino enorme com uma língua cheia de baba lambendo uma coisa durante meses! Ninguém? Sortudos! Era só lamber, lamber, lamber, lamber... noite e dia, o tempo todo. Parecia alguém misturando uma bacia de atum com maionese bem no meu ouvido. Aquilo me incomodava tanto que eu já estava implorando para alguém aparecer e acabar com meu sofrimento.



Acontece que as lambidas *realmente* me mataram. Depois... sei lá, de uma *eternidade*, a língua da vaca expôs um deus escondido no sal. Esse deus, Buri, teve um filho chamado Borr. Borr se casou com minha neta, Bestla (isso mesmo: eu tive filhos e netos, não é da sua conta como), e Bestla e Borr tiveram Odin, Vili e Ve, que... Bem, você já sabe o resto. Corta, corta, fatia e pica, até logo, Ymir.

Mas parece que o jogo virou, não é mesmo? Porque meu lado da família, os gigantes... Ah,

são eles que vão rir por último quando fizerem os deuses em pedacinhos na batalha que vai encerrar todas as batalhas.

UTGARD-LOKI

TIPO: Metamorfo

ONDE MORA: Jötunheim

APARÊNCIA: Antes de comer uma das maçãs da imortalidade de Idun, era um homem velho de cabelo grisalho; depois, passou a ser um jovem de cabelo preto. Usa botas, calça de couro, uma túnica de penas de águia e um bracelete de ouro decorado.

MAIS CONHECIDO POR: Ser um poderoso feiticeiro e metamorfo. Além disso, também é o rei dos gigantes das montanhas e, portanto, futuro inimigo dos deuses e dos einherjar.

ADIVINHA QUEM É?

por Snorri Sturluson

Um tempinho depois que minha conversa com Freya foi interrompida, recebi um convite para ir encontrá-la nos arredores de Jötunheim. Apesar de ter ficado surpreso com a escolha do local, corri para lá. Não cabia a mim julgar as escolhas de uma deusa, afinal. Ela estava bastante animada quando eu cheguei.

SNORRI STURLUSON: Querida Freya, agradeço por aceitar me encontrar outra vez, e tão depressa. Como sempre, você está radiante.

FREYA: Nossa, obrigada, Snorri. Eu poderia lhe dar um beijo por isso. Na verdade, acho que vou fazer isso! [Beija SS nos lábios.] *Mmmmmmmwah!*

SS [surpreso]: M-Minha senhora! Fico sem palavras!

F: Isso já é novidade.

SS: Er...

F: Espere aí. Eu tenho outra surpresa para você! [O ar tremeluz. A deusa é substituída por um gigante enorme.] Sur-pre-sa!

SS [gritando]: *Aaaaaaaaugh!*

UTGARD-LOKI [curvando-se de tanto rir]: Você precisava ver a sua cara! Impagável! É o que eu sempre digo, Snorri: vocês, einherjar, são mesmo uns trouxas. Isso me lembra as pegadinhas que preguei em Thor tantos anos atrás. Sabe do que estou falando, não é?

SS: Não sei, não.

U-L: Mas eu sei. O grande deus do trovão entrou valsando no meu território, querendo desafiar meus guerreiros em feitos de força e espetáculo. E sabe o que ele fez na primeira noite que passou aqui? Acampou na *luva* de um gigante achando que era uma *caverna*! Uma *luva*! Mas isso não é tudo. Quer saber o que aconteceu depois?

SS: Eu tenho escolha?

U-L: Não. Na manhã seguinte, Thor tentou acertar com seu famoso martelo a cabeça de um gigante que estava dormindo. O gigante acordou, perguntou se era uma folha que tinha caído nele e voltou a dormir. Thor o golpeou de novo. O gigante acordou e disse que tinha sentido uma noz quicar em sua testa. Na terceira vez, o gigante se perguntou se o golpe de martelo era cocô de passarinho. [Inclina-se para a frente.] E adivinhe só quem era o gigante.

SS: Você.

U-L: Eu!

SS: Hilário. [Levanta-se.] Agora, se você me der licença...

U-L: Sente-se.

SS: Certo. [Senta-se mais do que depressa.]

U-L: Depois, Thor entrou perambulando no meu castelo, se gabando do quanto era incrível. Eu disse: “Prove, então. Primeiro, beba tudo que tem nessa caneca. Depois,

pegue meu gato cinzento no colo. Por último, lute com aquela bruxa velha e murcha até derrubá-la.” [Inclina-se para a frente.] Quer saber um segredo?

SS: Você usou magia para Thor não conseguir vencer.

U-L [gargalhando]: Eu usei magia para Thor não conseguir vencer! A caneca era na verdade o mar. O gato era Jörmungand, emprestado do reino de Aegir. E a bruxa era a própria velhice. Ninguém consegue vencer a velhice, Snorri!

SS: Nem mesmo um deus? E Idun, com suas maçãs da imortalidade?

U-L [franzindo a testa]: Não venha falar dessa mulher perto de mim, Snorri. Ela fez mal a um dos meus rapazes.

SS: Assim como os de Loki, meus lábios estão selados.

U-L: Nada mal, lorde. Talvez eu até poupe você no Ragnarök. Mas provavelmente não.

[Nessa hora, um pombo entrega uma mensagem para Utgard-Loki.]

U-L [lendo e sorrindo]: Ah, que maravilha! Escute, Snorri, tenho que ir. Acabei de saber que um certo alguém pensa que um certo objeto desaparecido está enterrado aqui em Jötunheim. Ele está cavando buracos por toda parte, tentando encontrar. Tenho que ver isso. [Vira uma águia e sai voando.]

Mais tarde, eu soube que esse alguém era Thor, e que o objeto era Mjölnir. Dizem que o martelo estava mesmo em Jötunheim, mas Thor ainda não tinha descoberto seu paradeiro.

GERDA

TIPO: Giganta do gelo

ONDE MORA: Niflheim

Aparência: Alta e bonita, com braços cintilantes.

MAIS CONHECIDA POR: Ser irresistível para Frey, o deus da primavera e do verão.

GERDA SÓ QUER SER OUVIDA

por Gerda

Dizem que me falta iniciativa.
Mas é que gosto de sentir a terra fria sob os pés.
Não preciso me arrumar
Nem ir muito além do jardim de casa.

O que posso fazer se minha pele cintila?
Já atraiu navios, pássaros
E muita atenção indesejada
De deuses de terras distantes.

Frey não pôde nem me fazer o pedido.
Mandou um criado para cuidar do serviço.
Tentou me seduzir com maçãs de ouro,
Mas gosto mais das vermelhas.

Quando o anel caro também não deu certo,
Skírnir ficou zangado
E pegou aquela espada falante.
Aí minhas palavras não importavam mais.

Eu me casei com Frey, e fizemos dar certo.
Ele curte natureza e amor.
Mesmo assim, às vezes só consigo desejar
Poder botar o ar-condicionado no máximo.



ELFOS

ONDE MORAM: Álfheim

APARÊNCIA: Altos, bonitos e de pele clara; sem a luz do sol, morrem.

MAIS CONHECIDOS POR: Antigamente, eram considerados especialistas em arquearia e em *álfar seidr*, e também por volta e meia decifrarem algum dos mistérios das runas. Hoje, são especialistas em assistir a vídeos.

ÁLFAR SEIDR RECUPERANDO O PRESTÍGIO

Uma notícia especial compilada pela equipe do *Álfaheim Hoje On-line: Todas as Notícias que Precisam Ser Vistas*

ÁLFAHEIM — Ao que parece, *álfar seidr*, a magia que perdeu a vez com a ascensão da tecnologia, está ganhando novo espaço em Álfaheim. E nem todo mundo está feliz com isso.

“Nós abandonamos a magia por um motivo”, declarou Smokescreen, dono e principal empresário elfo da ElfVision Comunicações. “É um perigo para a saúde. Exige muito de quem pratica. Já ouvi dizer que alguns até vêm a óbito na tentativa de aprender o mais simples dos feitiços! Acredite em mim: se você quiser uma experiência verdadeiramente mágica, assine um streaming de vídeo de vinte e quatro horas. Para isso, basta um sofá confortável, um monitor enorme ligado na ElfVision e um controle remoto à mão. Ninguém precisa se sacrificar para ter sucesso na experiência!”

O risco para quem pratica *álfar seidr* é bem real. Executar atos como curar ferimentos e emitir explosões defensivas de poder exige uma descarga enorme de energia vital. Segundo testemunhas, gastar essa energia pode deixar um elfo esgotado por horas.

“Teve o caso de uma elfa que usou *álfar seidr* para ajudar um amigo que estava tendo uma reação alérgica severa”, comentou um médico preocupado, em entrevista para o *Álfaheim Hoje*. “Ela salvou o amigo, mas quase morreu no processo.”

A maior ameaça à vida vem de tentar entender as runas. Esses símbolos incorporam a essência do universo. Canalizá-la pode sobrecarregar o organismo e levar a resultados desastrosos, como a morte.

Apesar dos perigos, um grupo em prol do *álfar seidr* conhecido como Desligar e Sintonizar está ganhando cada vez mais espaço entre os elfos mais jovens. “Eles não se identificam com o padrão de vida sedentário dos pais”, afirmou Aloe Vera, a líder do movimento. “Estão curiosos sobre o potencial desse poder quase esquecido. Muitos desses elfos também estão estudando arquearia. A maioria dos instrutores é de gerações mais antigas. É muito inspirador ver os jovens determinados a aprender com os mais velhos.”

Aloe Vera alega que o grupo não recruta ativamente novos membros, mas então por que os números aumentaram de forma tão significativa nos últimos anos? “A ameaça crescente do Ragnarök sem dúvida tem peso”, admitiu. “Os jovens procuram o grupo porque acreditam que a magia e as flechas têm mais chance de derrotar os gigantes do que Wi-Fi e almofadas decorativas.”

Se ela está certa, apenas o tempo dirá. Até lá, o uso de *álfar seidr* continua sendo controverso.



ANÕES

ONDE MORAM: Nídavellir

APARÊNCIA: Tem pele áspera e são baixinhos; viram pedra se ficam no sol por muito tempo.

MAIS CONHECIDOS POR: Seu trabalho de qualidade com metais e suas habilidades manuais.

METAL EM MOVIMENTO

por Gonda

Bem antes de fazer bancos de bar para a Taverna do Nabbi, eu fiz carreira montando dispositivos que reduziam o esforço de trabalho. Sabe como é: aperte um botão, puxe uma alavanca, gire um sintonizador e... pronto! Uma máquina faz o serviço por você. Essa carreira acabou se revelando terrivelmente tediosa.

Por sorte, o destino me levou em outra direção. Em uma viagem acidental a Midgard, conheci um humano chamado Rube Goldberg. Goldberg, filho de Hannah, inventou umas geringonças doidas para fazer tarefas simples da maneira mais complicada possível. Essas geringonças, conhecidas como Máquinas de Rube Goldberg, eram pura poesia em movimento.

Peguei o conceito de Rube, corri para Nídavellir e comecei a montar minhas próprias invenções. Recolhi peças e materiais que juntei ao longo dos anos: um ventilador, um caminhão de brinquedo, um jogo de dominó de Midgard, várias latas de comida de gato de Vanaheim (os gatos de Freya adoram!), uma pá de neve de Niflheim, um cabide do meu amigo Blitzen... Essas coisas. Eu soldei e prendi, martelei e aqueci as peças em uma sequência de partes interconectadas. Juntas, formavam uma obra-prima de rara beleza.

Minha primeira máquina de Rube Goldberg foi elaborada para acender o forno. Funcionava assim: uma bola de prata feita à mão descia por uma pista de aço em espiral, suspensa por um fio de arame do teto. A bola caía em uma lata de comida de gato reluzente, de tão polida. A lata virava a bola em outra lata, que virava em outra... e isso seguia por sete latas. A lata final virava a bola na caçamba do caminhão de brinquedo. O caminhão, por sua vez, transformado para caber em um monotrilho que construí, disparava pelo piso e batia na primeira peça de uma longa fila sinuosa de dominós que formavam a palavra GONDA. Os últimos dominós a cair subiam uma escada entalhada com imagens de anões famosos. O dominó derradeiro batia no cabide, agora fortalecido com uma camada de verniz, fazendo-o girar. O cabide, então, acionava um interruptor que ligava o ventilador. O ventilador soprava a pá de neve, que caía na ponta alta de uma gangorra de bronze que eu mesmo fiz, decorada com pedras preciosas. A parte baixa subia bem depressa e lançava uma bola, dessa vez dourada, até o outro lado da sala, onde acertava um martelo que meus ancestrais deixaram para mim. O martelo por fim caía no botão que aciona meu forno e... *voilà!* O fogo era aceso!

Teria sido mais fácil ir até lá e apertar o botão? Com certeza. Mas será que apertar o botão teria sido tão satisfatório quanto usar a máquina? De jeito nenhum! Você pode me achar maluco por dedicar tanto tempo e esforço a uma criação dessas, mas eu fico eletrizado só de ver tudo em movimento.



VALQUÍRIAS

ONDE MORAM: Midgard e Asgard

APARÊNCIA: Mulheres corajosas e fortes, muitas vezes montadas em cavalos. São capazes de voar e usam escudos, espadas ou machados como armas.

MAIS CONHECIDAS POR: Identificar os heróis, indivíduos que morreram com honra, e levá-los para Valhala.

O PRIMEIRO VOO DE UMA VALQUÍRIA

Trechos do diário de [nome omitido para preservar a privacidade da autora]

Primeiro dia:

Sou uma valquíria. Caramba, mesmo depois de escrever, ainda parece inacreditável! Mas é verdade: sou uma verdadeira Seleccionadora dos Mortos, uma donzela de Odin! Em um minuto, estava andando pela rua, então, no instante seguinte, uma garota poderosa, usando elmo e carregando uma lança, surgiu em um cavalo voador. Ela desmontou e esticou a mão. “Sou Gunilla, capitã das valquírias”, disse, toda séria e imponente. “Você foi escolhida por Odin para selecionar e cuidar dos heróis caídos na pós-vida, em que eles vão treinar incessantemente para o Ragnarök, a batalha final entre deuses e gigantes. Topa?”

Eu nunca tinha ouvido falar em Odin e de nenhuma daquelas outras coisas, mas recusar não me pareceu uma opção. Então aqui estou, no saguão do Hotel Valhala, com outras novatas, esperando para descobrir o que vai acontecer.

Segundo dia:

Exausta. Amanhã eu conto.

Quinto dia:

Desculpe, não consigo escrever há alguns dias. Eis uma recapitulação rápida do que ando fazendo:

- Visitei os 540 andares do Hotel Valhala. Paquerei alguns caras bonitos dos níveis mais baixos.
- Enfrentei bravamente uma palestra sobre os nove mundos. O palestrante era um lorde fossilizado chamado Snorti. (Ou seria Snorri? Não lembro: era tão chato que quase dormi.)
- Repetiram até a exaustão que é para trazermos apenas a essência imortal (ou seja, a alma), deixando os corpos dos mortos para trás.
- Fui medida para meu uniforme de valquíria: elmo, túnica de cota de malha, calça leggings, botas e espada. (Sem querer me gabar, mas fico uma gata no estilo guerreira viking.)
- Servi mesas no Salão de Banquete dos Mortos. Os einherjar — o nome dado aos heróis mortos que vivem (vivem?) em Valhala — comem e bebem *muito*.
- Voltei magicamente para Midgard (o reino humano, de acordo com Snorti) todos os dias para viver como uma adolescente normal.

Tenho que voltar para Midgard daqui a pouco. Preciso dormir um pouco antes, então, boa noite.

P.S.: Acabei de lembrar que todos os caras bonitos no hotel estão mortos. Droga.

Nono dia:

Melhor dia de *todos*!

Começou com Gunilla convocando as novatas em Midgard. Eu estava na escola, indo para a aula de matemática, então desviei para o banheiro e saí pela janela. Houve um *whoosh*, e de repente estava de volta ao hotel. Não me pergunte como. Não faço ideia.

Nós nos reunimos no Salão de Banquete. Faltavam algumas horas para o jantar, e o local estava deserto. Gunilla começou a falar.

“Deem uma olhada nas valquírias em treinamento ao seu lado. E saibam: uma de vocês vai morrer durante o trabalho. Não é porque podem viajar indo e voltando para a pós-vida viking que vocês são invencíveis. Vocês podem morrer. Morram com honra, e suas memórias viverão para sempre. Morram sem honra e serão esquecidas.”

Nessa hora eu estava pensando: *É, talvez fosse bom saber disso antes de aceitar a proposta*, quando chegou um bando de valquírias veteranas. Uma se aproximou de mim, se apresentou como Margaret e disse: “Pode acreditar, você vai adorar essa parte.”

Antes que eu pudesse perguntar sobre o que ela estava falando, Gunilla gritou: “Comissárias, preparem-se para a decolagem.”

Margaret segurou meu braço e disse: “Não olhe para baixo.” Então disparou para o céu! E a parte boa é que *eu fui com ela! Eu estava voando!*

Tudo bem, claro, tecnicamente não fui *eu* quem voou. Foi Margaret, comigo grudada nela feito esparadrapo. Mas, por Odin, foi incrível! Amanhã vou tentar sozinha. Vai ser *incrível!*

Décimo dia:

Primeira hora: Decolei. Bati em Laeradr (árvore idiota). Decolei. Caí na mesa dos lordes. Decolei. Bati em Laeradr e caí na mesa dos lordes de novo. E para completar uma cabra incrivelmente gorda que mora na árvore caiu em cima de mim.

Terceira hora: Reencenei os primeiros testes da época da invenção do avião. Ou seja, fiquei no ar por menos de um minuto antes de inevitavelmente cair (em Laeradr, pra variar).

Sexta hora: Voo mais longo. Caí de pé! (Caí de cara logo em seguida, mas, mesmo assim... Vitória!)

Nona hora: Eu realmente voei e planei! Soem as trombetas, pessoal! Eu sou uma valquíria!

Décimo primeiro dia:

Parece que agora também tenho que aprender a voar em um cavalo feito de névoa. Voar sozinha com heróis caídos não dá muito certo. Pelo que entendi, eles tendem a espernear, o que causa certa turbulência. Amanhã começam as aulas.

E assim voltei à estaca zero.

AS NORNAS

ONDE MORAM: Asgard, especificamente no lago que fica nas raízes da Árvore de Laeradr, no Salão de Banquete dos Mortos.

APARÊNCIA: Um trio de mulheres de dois metros e meio de altura, com pele branca como a neve, envoltas em névoa e com aparência apavorante. Usam vestidos brancos esvoaçantes com capuz.

MAIS CONHECIDAS POR: Controlar o destino dos mortais e dos deuses. E também por fazer proclamações bem enigmáticas sobre esse destino.

DIVIRTA-SE COM SEU DESTINO!

Nós, do Hotel Valhala, entendemos que ouvir uma declaração sobre o próprio destino pode ser um momento muito sensível para um novo einherji, sobretudo se for uma declaração vinda das Nornas. Por que não fazer uma pausa para se distrair com o Jogo de Palavras do Destino? É fácil, divertido e às vezes até preciso. Para descobrir suas três palavras-chave do destino, encontre a primeira letra do seu nome, a última letra do seu sobrenome e o mês em que você nasceu. Por exemplo: Snorri Sturluson nasceu em março, então as palavras dele são Inteligente, Esperto e Covarde. Quem sabe? Talvez um dia suas palavras revelem verdadeiros significados!

JOGO DE PALAVRAS DO DESTINO

A: Terrível — B: Herói — C: Combate — D: Eterno — E: Lobo — F: Criativo — G: Guerreiro — H: Desafio — I: Mortal —
J: Apavorante — K: Conhecimento — L: Queda — M: Valoroso — N: Esperto — O: Espada — P: Destemido — Q:
Condenado — R: Batalha — S: Inteligente — T: Erro — U: Missão — V: Ruína — W: Sacrifício — X: Busca — Y:
Curandeiro — Z: Destruição

JANEIRO: Magia — FEVEREIRO: Traição — MARÇO: Covarde — ABRIL: Ousado — MAIO: Honrado — JUNHO:
Vitorioso — JULHO: Ferimento — AGOSTO: Eviscerar — SETEMBRO: Escuridão — OUTUBRO: Ilimitado —
NOVEMBRO: Gigante — DEZEMBRO: Amor



CRIATURAS FANTÁSTICAS

por Hunding

Bem, parece que agora tenho que fazer o perfil das criaturas que não podem falar por si mesmas. E também daquelas que podem, mas só dizem coisas incrivelmente irritantes ou ofensivas. (Ah, como eu gostaria de dizer umas palavrinhas bem ofensivas para Helgi... Vou deixar isso aqui para ver se ele vai pelo menos ler o que escrevi.)

Nossa coleção de feras se resume a três categorias: notáveis, lamentáveis e comestíveis. As notáveis fazem contribuições valorosas para os mundos ou são significativas por outros motivos. As lamentáveis são alarmantes de todas as formas possíveis — algumas mais do que outras. Quanto às criaturas comestíveis... Bem, acho que essa categoria é autoexplicativa.

NIDHOGG

CATEGORIA: Lamentável

ONDE MORA: Raízes da Yggdrasill

APARÊNCIA: Parece uma serpente, com dentes afiados e cara irritada.

MAIS CONHECIDO POR: Viver mordendo as raízes da Yggdrasill.

Esse dragão assustador tem apenas um propósito na vida: provocar a destruição devorando a base da nossa existência. É um mistério para mim por que aceitamos esse tipo de comportamento. Será que ninguém pode dar um brinquedo de morder para ele, ou coisa do tipo? A única hora que Nidhogg não está comendo as raízes é quando está elaborando novos insultos para a criatura sem nome que mora no alto da árvore.

ÁGUIA ANÔNIMA DA YGGDRASILL

CATEGORIA: Lamentável

ONDE MORA: Topo de Yggdrasill

APARÊNCIA: Feroz e cheia de penas.

MAIS CONHECIDA POR: Sempre sacudir a copa da árvore, provocando ventanias, terremotos e tempestades.

Esse é o tal residente sem nome, ou seja, o alvo dos insultos de Nidhogg. O que leva a um segundo mistério: por que esse pássaro não tem nome? Se for questão de escolher um, podemos fazer um concurso, sortear o nome tirando papeizinhos de um elmo ou atirar um dardo em opções presas em um quadro. Sério, qual é a dificuldade?

Por acaso, essa águia também dispara insultos, mentiras horríveis, boatos e outros sussurros de ódio para Nidhogg. Você deve estar se perguntando como essas mensagens são trocadas, já que a águia e o dragão estão em extremidades opostas da árvore. Continue a leitura.

RATATOSK

CATEGORIA: Muito, muito lamentável

ONDE MORA: Galhos da Yggdrasil

APARÊNCIA: Um esquilo enorme e feroz de pelos avermelhados, com olhos amarelos e dentes e garras afiados.

MAIS CONHECIDO POR: Levar as mensagens cheias de insultos trocados entre a águia anônima e Nidhogg. Além disso, por acabar com a vontade de viver dos que ouvem seu latido carregado de insultos.

SÓ ENTRE NÓS

por Ratatosk

Vamos, chegue mais perto (*nossa, como você é lento, hein?*). Não precisa se preocupar (*daqui a pouco vão começar a chamar você de rei da ansiedade*). Não vou latir para você. Quero só lhe contar um segredo (*seus colegas acham que aquela derrota é culpa sua*). Eu sei por que Nidhogg e a águia (*aquelas pessoas estão rindo de você, não com você*) começaram a trocar insultos. Eu sei (*o seu melhor nunca vai ser o suficiente*), porque fui eu que dei início à briga. Eu estava entediado (*suas histórias me dão sono*). Para animar as coisas, sussurrei uma provocação (*você nunca teve uma ideia boa na vida*) pelo tronco de Yggdrasill para o dragão (*só os vermes são mais nojentos que você*) e outra para a águia (*você nunca vai voar*). Quer saber (*você fraqueja sob pressão*) quais foram esses insultos? Chegue mais perto (*você tem medo de tudo e de todos*) e me deixe sussurrar (*você é muito bobinho mesmo*) no seu ouvido (*cheio de cera*).

AAAAUUUUU!

HEIDRÚN

CATEGORIA: Comestível (mais ou menos)

ONDE MORA: Asgard, mais especificamente nos galhos de Laeradr, no Hotel Valhala.

APARÊNCIA: Uma cabra acima do peso e cheia de leite.

MAIS CONHECIDA POR: Fornecer o leite que é fermentado para virar hidromel.

EIKTHRYMIR

(TAMBÉM CONHECIDO POR “IKE”)

CATEGORIA: Notável

ONDE MORA: Asgard, mais especificamente nos galhos de Laeradr.

APARÊNCIA: Um cervo com chifres que jorram água.

MAIS CONHECIDO POR: Fornecer água para todos os rios e riachos do mundo.

SAEHRÍMIR

CATEGORIA: Comestível

ONDE MORA: Asgard, mais especificamente no Salão de Banquete dos Mortos, no Hotel Valhala.

APARÊNCIA: Um animal enorme de espécie indeterminada.

MAIS CONHECIDO POR: Todas as noites, ser o prato principal do banquete servido aos residentes.

UM TRAIADOR TRAPACEIRO

por Mestiço Gunderson

Quem me contou esta história foi um dos einherjar mais antigos de Valhala, que ouviu da pessoa que pegava o leite de Heidrún no caldeirão, que diz ter ouvido da boca da própria Heidrún. Se é verdade, não sei dizer, mas também não consigo imaginar um motivo para uma cabra inventar uma história dessas. Melhor você tirar suas próprias conclusões quando acabar a leitura.

Uma noite, Ike e Heidrún estavam com Saehrímir, fazendo-lhe companhia enquanto ele ressuscitava, como de costume, quando o assunto do Ragnarök surgiu.

— Eu estava aqui pensando... — comentou Heidrún, mudando de posição para que seu leite não pingasse no flanco de Saehrímir — Ninguém mencionou qual vai ser o nosso destino quando os gigantes recriarem o cosmos.

— Acho que seríamos úteis para os jötunn — refletiu Saehrímir. — Afinal, eles vão precisar de água, hidromel e comida, não vão?

— Não sei. Quem sabe como são os gigantes? — perguntou Heidrún. — O que você acha, Ike?

— Sempre podemos consultar as Nornas para saber se nosso destino é morrer com os deuses ou viver entre os gigantes — respondeu o cervo.

O trio olhou com ansiedade para o lago abaixo.

— Ou não — concluiu Ike.

— Talvez eu possa ajudar. — Loki desceu de um galho alto e parou ao lado de Saehrímir. Antes de ficar preso a uma rocha, ele gostava de se esconder em Laeradr, porque era um lugar ótimo para espiar os outros deuses.

— Você? — Heidrún deu uma risadinha debochada. — O que você poderia fazer?

— Eu posso falar bem de vocês para os gigantes, dizer o que vocês têm a oferecer. Já estou indo para Jötunheim, afinal. Tenho que visitar Angrboda. Ela é a mãe dos meus filhos Fenrir, Jörmungand e Hel — explicou, ao ver as expressões confusas.

A cabra, o cervo e o enorme fornecedor de comida trocaram olhares.

— Precisamos de um minuto para discutir — disse Heidrún.

— Levem o tempo que precisarem. Vou esperar aqui.

Assobiando, Loki andou pelo salão até a mesa dos lordes, parecendo não se importar nem um pouco com a decisão que os animais tomariam. Mas, secretamente, ele queria muito que os bichos concordassem, pois planejava usar a dúvida dos animais como oportunidade para descobrir se os gigantes estavam dispostos a poupar não gigantes no Dia do Juízo Final. Loki pretendia sobreviver, não importava o lado em que estivesse lutando quando o Ragnarök chegasse.

Enquanto isso, as três criaturas conversavam sobre o assunto. Nenhuma confiava em Loki, mas, como não podiam sair de Laeradr, os três decidiram que não tinham escolha.

— Damos permissão a você de conversar com os gigantes sobre o que temos a oferecer — disse Ike.

— Então vou partir.

Ao dizer isso, Loki sumiu.

Assim que ele foi embora, o próprio Odin apareceu. De seu trono que tudo vê, Hlidskjalf, ele tinha ouvido tudo que aconteceu e estava incomodado.

— Vocês não aprenderam nada depois de viverem uma eternidade entre os einherjar? — questionou. — Preferem trair os que deram um lar a vocês a morrer uma morte nobre defendendo este lugar?

Os animais baixaram as cabeças. A acusação de Odin atingiu o alvo como uma flecha bem mirada. Ali, naquele momento, eles prometeram ficar ao lado dos deuses e não pensar mais nos gigantes... E foi o que fizeram.

Quanto a Loki, o destino dele estava determinado bem antes do encontro com os animais. Nada que ele dissesse ou fizesse mudaria o que o destino lhe reservara.



SLEIPNIR

CATEGORIA: Notável

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Enorme cavalo de oito patas com pelo cinza como aço, crina branca e olhos negros.

MAIS CONHECIDO POR: Ter oito patas, ser capaz de voar mesmo sem ter asas e por pertencer a Odin.

A MÃE DO MEU PAI

por Stanley, filho de Sleipnir
(traduzido por um encantador de cavalos)

A maioria de vocês acha que Loki é cem por cento cruel e que, como sempre, vive estragando as coisas para os deuses. Mas não é verdade. Uma vez, ela ajudou Odin e os outros a resolver um problema enorme.

Isso mesmo: eu disse *ela*. Loki é minha avó. Vou deixar vocês assimilarem isso por um momento antes de prosseguir.

Prontos? Tudo bem, eis o que aconteceu:

Muito tempo atrás, um mestre construtor veio para Asgard e se ofereceu para cercar o mundo com um muro que protegesse os deuses de ataques. Disse que poderia construir o muro em três estações, mas que queria Freya, o Sol e a Lua em troca. Freya disse que não aceitaria de jeito nenhum, e o Sol e a Lua ficaram ao lado dela. Mas Loki achou que construir um muro era uma ótima ideia. Ele convenceu as outras deidades a fazerem uma contraproposta. Se o construtor conseguisse terminar o muro em apenas uma estação, poderia ficar com o que pediu. Loki explicou que aquela tarefa era impossível, então Freya, o Sol e a Lua estariam em segurança. E os deuses também, já que os aesires teriam pelo menos parte do muro construído.

Os deuses propuseram o plano ao construtor, que aceitou os termos e começou a trabalhar.

O que os aesires não perceberam era que o construtor, provavelmente um gigante disfarçado, tinha o cavalo mais forte, mais rápido e mais trabalhador dos nove mundos para ajudá-lo. Conforme a estação foi passando, a fortificação ia ficando quase pronta. Freya estava arrasada. O Sol e a Lua também não estavam muito felizes. Todos culpavam Loki.

Loki admitiu o erro e decidiu consertar as coisas. Como o cavalo era o problema, ele deu um jeito de se livrar do animal. Transformando-se em uma linda égua, ele passeou ali por perto. Então, depois de um balanço de crina e uma piscadela, o cavalo estava apaixonado. Quando Loki partiu para a floresta, o cavalo foi atrás... e foi isso.

Sem o ajudante, o construtor não conseguiu terminar o muro a tempo. Freya, o Sol e a Lua ficaram onde estavam. E, algum tempo depois, a égua Loki deu à luz meu pai.

Estão vendo? Loki não é *tão* ruim assim.



JÖRMUNGAND

CATEGORIA: Notável

Mundo onde mora: Mares de Jötunheim

APARÊNCIA: Serpente que cospe veneno. Tem a pele sarapintada de amarelo, marrom e verde. Olhos verdes enormes. Tem crista, focinho achatado, fileiras de dentes afiados e um corpo muito, muito longo.

MAIS CONHECIDO POR: Envolver Midgard e morder o próprio rabo. Foi profetizado que matará Thor no Ragnarök.

A MÚSICA TEM poder

por Njord

Se um dia Jörmungand despertar por completo, vai se debater com tanta violência que tsunamis vão cobrir a costa de toda Midgard. Então, sempre que a Serpente do Mundo fica mais agitada, um grupo dos meus descendentes einherjar (os únicos que conseguem atravessar em segurança os mares em momentos assim) mergulha fundo no oceano e canta canções de ninar. Meu filho, Frey, ajudou a compor a maior parte das canções, que são repletas de paz e calor — elementos muito necessários para um sono tranquilo.

Uma curiosidade: os humanos ouviram as canções em algum momento da história e adaptaram as melodias, mas substituíram a letra original pelas próprias. Os einherjar talvez reconheçam as versões de Midgard.

VERSÃO ORIGINAL DE FREY

(VERSÃO DE MIDGARD)

Dorme, dorme, Jörmungand,

(Brilha, brilha, estrelinha)

Dorme no fundo do mar.

(Quero ver você brilhar.)

Dorme sempre, dorme em paz

(Brilha, brilha lá no céu)

Lá no mar de Midgard.

(Nesta noite de luar.)

Dorme, dorme, Jörmungand,

(Brilha, brilha, estrelinha)

Na areia a roncar.

(Quero vê-la cintilar.)

Morde o rabinho

(Nana, neném)

Dormindo lá no mar.

(Que a cuca vem pegar.)

Não precisa nem subir

(Papai foi pra roça)

Para ver o sol brilhar

(Mamãe foi trabalhar.)

Abrace um ouriço

(Bicho-papão)

Aperte um tubarão

(Sai de cima do telhado.)

Mas fique lá no fundo

(Deixa esse menino)

E durma na escuridão.

(Dormir sossegado.)

Não acorde, não acorde,

(Irmão Jorge, irmão Jorge,)

Jörmungand, Jörmungand!

(dormes tu, dormes tu?)

Feche bem os olhos!

(Já soam os sinos!)

Durma dia e noite!

(Já soam os sinos!)

Não acorde. Não acorde.

(Ding-ding-dong, ding-ding-dong.)



Page

LOBO FENRIR

CATEGORIA: Incrivelmente lamentável

ONDE MORA: Ilha de Lyngvi

APARÊNCIA: Pelo cinza e preto, corpo forte, olhos azuis e presas afiadas. Do tamanho normal de um lobo típico, mas com um brilho de inteligência nos olhos.

MAIS CONHECIDO POR: Ser muito selvagem. Ficar preso pela corda Gleipnir. Desencadear o início do Ragnarök ao ser liberto das amarras.

A ENTREVISTA QUE EU NÃO QUERIA FAZER

por Snorri Sturluson

Quero deixar registrado que nunca pretendi chegar perto da ilha de Lyngvi e que *nunca* tive interesse em falar com o animal que está preso lá. Só me dei conta de que o barco do Hotel Valhala estava me levando para lá quando já era tarde demais. Portanto, se a transcrição da conversa a seguir não parecer muito profissional em alguns momentos, tenha em mente que eu estava muito despreparado.

SNORRI STURLUSON: Espere aí! Aqui não é a Norumbega.

LOBO FENRIR: Oi, Snorri.

SS [corre em círculos, gritando]: Cadê o barco?! Cadê o barco?!

LF: Legal você aparecer por aqui.

SS [cai de joelhos]: Que os deuses me ajudem! Me tirem daqui!

LF: Nós nunca mais batemos um papo. Como você está?

SS [cobre a cabeça com os braços e geme]: Ah, me deixe em paz! Não tenho nada para falar com você.

LF: Isso me magoa, Snorri. De verdade. Aqui estou eu, pensando: *Uau, um lorde veio me ver. Nem os deuses fazem isso. Ele deve ser mais corajoso do que os deuses.* [Nota do Editor: A essa altura, o corvo-escriba relata que Snorri parou de chorar e começou a prestar atenção no que o lobo Fenrir estava dizendo.] Mas você é igual aos outros... [Dá de ombros e baixa a cabeça.] Ah, por que eu ainda me importo?

SS: D-Desculpe. É que, bem, me enganaram para que eu viesse até aqui.

LF [indica Gleipnir com o focinho]: Também fizeram isso comigo. Somos bem parecidos, você e eu.

SS: Só que eu sou humano, e você é um lobo.

LF: Detalhes. Somos parecidos no que importa. Aqui. [A corda impede a tentativa de apontar para o peito.] Maldita corda. Estragou um momento especial.

SS [chega mais perto de LF]: Parece incomodar. Aperta muito?

LF: Não é mais tão ruim quanto no começo, mas atrapalha. O que posso fazer? Ninguém tem coragem de chegar perto o suficiente para desamarrá-la.

SS [chega ainda mais perto]: Eu sou corajoso. Você mesmo disse.

LF [arregala os olhos]: É verdade! Acho que isso torna você corajoso e inteligente. Mas aposto que você ouve isso o tempo todo em Valhala.

SS: Ah, não tanto quanto você poderia imaginar.

LF: Ah, pare com isso. Um lorde bonitão como você? As valquírias devem voar ao seu redor como abelhas perto de mel.

SS [corando]: Não. Bem. Talvez algumas.

LF: Eu sabia! E sei de uma coisa que as deixaria *realmente* impressionadas. Você poderia... Ah, não, você não faria isso. Deixa pra lá.

SS: O quê? O que você ia dizer?

LF: Não, seria pedir muito. Esqueça.

SS: É sério, diga. Eu insisto.

LF: Bom, se você insiste... Eu só estava pensando que se existe alguém capaz de descobrir como desamarar esta corda velha, esse alguém é você: um lorde inteligente, corajoso e bonito.

SS: Ah. Hum, caramba, não sei se devo. Quer dizer, os deuses amarraram você por um bom motivo, não foi?

LF: Ah, claro, claro. Supondo que ser fiel a mim mesmo seja um bom motivo. É culpa minha ter sido um moleque brigão que gostava de brincar de luta e de cabo de guerra, além de ter crescido e virado um guerreiro forte e corajoso? Era de se esperar que essas características fossem apreciadas em Asgard, não punidas.

SS: É por isso que você está aqui? Eu poderia jurar...

LF [dá as costas]: Escute, esqueça que eu pedi, está bem? Achei que você era um defensor da decência e da justiça, mas acho que me enganei.

SS: Mas...

LF: Eu achei que tínhamos algo em comum quando vi que você foi tapeado pelos deuses para vir até aqui, como eu. Mais uma vez, me enganei.

SS: Bem, talvez eu pudesse afrouxar um nó.

LF: Nem quero mais que você faça nada.

SS [se levanta]: Bem, azar o seu, porque eu vou fazer!

LF: Estou falando sério, não chegue perto de mim.

SS: Você não pode me impedir!

LF: Estou avisando, se você der mais um passo, não vou me responsabilizar pelas minhas ações!

SS: Se prepare para fazer seu pior, então, porque aqui vou eu!

[Nota do Editor: Nesse momento, o corvo-escriba parou de registrar a conversa. O que vem a seguir é o relato dele do que aconteceu.]

CORVO: Ficou óbvio que o lorde caiu no feitiço do lobo. Mais alguns passos e ele teria caído na boca de Fenrir, ou, pior, teria conseguido desamarar Gleipnir e libertar a fera. Impedi isso bicando sua cabeça com força e quebrando o feitiço.

[A transcrição recomeça aqui.]

SS [corre de um lado para o outro gritando]:

AAAAAAHHHHH!

Pare de me bicar!

[Para e olha ao redor.] Espere aí...

AAAAAAHHHHH!

Me tirem daqui!

[Corre gritando até o barco, que reapareceu milagrosamente.]

OTIS E MARVIN

NOMES: Otis (também conhecido como Tanngnjóstr, ou “Rangedor de Dentes”) e Marvin (também conhecido como Tanngrísnir, ou “Rosnador”).

CATEGORIA: Comestíveis

Onde moram: Onde Thor estiver

APARÊNCIA: Pelo marrom descuidado, chifres curvos, olhos amarelos.

MAIS CONHECIDOS POR: Darem uma boa refeição assados, grelhados ou cozidos. Também por puxarem a carruagem de Thor.

RECEITAS QUE AGRADAM AOS BODES

por Marvin

Escuta aqui, pirralho. Eu não sou como Otis, que faz terapia. Se tiver algum problema, parto para cima mesmo. E tenho um problema com você. Não gosto de como nós dois estamos sendo tratados. Está achando graça? Bem, então pare para pensar. Todas as noites é a mesma coisa: mata, cozinha, mastiga, engole, ressuscita, repete. Tudo bem, o abate é o nosso destino. Paciência. Mas o que quero saber é: iria cair a mão se nos temperassem um pouco, só para variar? Não aguentamos mais sermos servidos do mesmo jeito um jantar após o outro! Tente ver as coisas pelo nosso lado, caramba! Só estou pedindo um pouco de capricho. Trouxe algumas ideias que até os mais burrinhos conseguem seguir:

CARNE DE BODE EMPANADA

Corte-nos em tiras. Mergulhe a carne em leite e cubra com farinha de rosca. Frite dos dois lados. Seque com papel-toalha. Coloque em um prato e cubra de molho apimentado. Sirva com molho de gorgonzola e aipo.

TORTA DE BODE

Corte-nos em cubinhos. Misture com ervilha, cenoura, aipo e caldo de carne. Cozinhe, escorra e reserve. Refogue cebola e alho picados. Misture tudo e nos coloque sobre uma massa de torta. Cubra com outro pedaço de massa, então asse em um forno-ação até dourar. Sirva em tigelas e aprecie nosso sabor.

SALADA CEASAR OU ENROLADINHO DE BODE

Cozinhe-nos e pique-nos. Misture com molho de salada Ceasar, alface romana picada à mão, queijo parmesão ralado e croutons. Sirva-nos como salada ou nos enrole em pão-folha (wrap) para uma refeição mais rápida.

Para obter mais receitas, consultem Saehrímír, tá? Vixe!



Hotel Valhala

Um último recado do gerente

Estimado hóspede,

Sua viagem pelas páginas deste guia está chegando ao fim, mas sua existência em nosso mundo está apenas começando. Novas e empolgantes aventuras o esperam diariamente.* Como você vai morrer amanhã? E no dia seguinte? E nos próximos? As possibilidades são infinitas.**

Mas talvez o destino o leve em uma direção diferente. Você já foi escolhido uma vez, quando Odin fez com que se juntasse às tropas de einherjar, e ele pode escolhê-lo de novo, desta vez para se aventurar em uma missão nobre fora da segurança do Hotel Valhala. Se for escolhido, saiba disto: essa é uma honra reservada apenas aos melhores entre os melhores. Os que voltam triunfantes sobem ainda mais na hierarquia. Alguns, como Gunilla, Davy Crockett, os Eriks e até — por incrível que pareça — Snorri Sturluson são recompensados com assentos na mesa dos lordes. Mas os que fracassam voltam em desgraça. Ou simplesmente não voltam, pois a morte aguarda fora da proteção de Valhala.

Portanto, quando você deixar este livro de lado e apagar a luz, faça a si mesmo a seguinte pergunta: você tem força, coragem e sabedoria para alcançar um novo nível de grandiosidade? Enfatizo que você deve perguntar *a si mesmo*. Saiba que, se você tocar a campainha da recepção para me fazer essa pergunta, serei obrigado a lembrá-lo de que, apesar de oferecermos toalhas adicionais sem cobrança, respostas a essas perguntas têm seu custo.

Obrigado, e durma tranquilamente para poder despertar e ter uma gloriosa batalha pela manhã.***

— Helgi

GERENTE DO HOTEL VALHALA
DESDE 749 EC

* A agenda diária de atividades fica exposta no saguão.

** A gerência do hotel não pode ser responsabilizada por danos à propriedade e ao corpo, nem por morte por elevador.

*** Chamadas de despertador podem ser solicitadas. Aperte 0 e digite o número do seu quarto e a hora em que deseja ser acordado por um sopro da corneta de Heimdall.

GLOSSÁRIO

Aegir — deus das ondas

Aesir (pl.: Aesires) — deuses da guerra; semelhante aos humanos

álfar seidr — magia élfica

Álfaheim — reino dos elfos

Angrboda — mãe gigante do lobo Fenrir, de Jörmungand e de Hel, com Loki

Árvore de Laeradr — árvore localizada no centro do Salão de Banquete dos Mortos, em Valhala, com animais imortais que têm funções especiais

Asgard — reino dos aesires

Balder — deus da luz; o segundo filho de Odin e Frigga, irmão de Hod. Frigga fez todas as coisas jurarem nunca machucarem o filho dela, mas se esqueceu do visgo. Loki fez Hod matar Balder com um dardo feito de visgo

Bifrost — a ponte arco-íris que liga Asgard a Midgard

Brisingamen — joia de beleza única que é a marca registrada de Freya, um colar ornado com ouro, rubis e diamantes

Brokk e Eitri — os anões que fizeram o martelo de Thor, Mjölñir

Eikthrymir — cervo da Árvore de Laeradr cujos chifres não param de jorrar água, que alimenta todos os rios de todos os mundos

einherjar (sing.: einherji) — grandes heróis que morreram com bravura na Terra; soldados do exército eterno de Odin; treinam em Valhala para o Ragnarök, quando os mais corajosos se juntarão a Odin na batalha contra Loki e os gigantes no fim do mundo

Fenrir — lobo invulnerável nascido do caso de Loki com uma gigante; sua força incrível causa medo até nos deuses, que o mantêm amarrado a uma pedra em uma ilha. Ele está destinado a se soltar no dia do Ragnarök

Fjalar e Gjalar — dois anões perversos que mataram Kvásir

Fólkvangr — a pós-vida dos vanires para os heróis mortos em batalha, governada pela deusa Freya

Frey — deus da primavera e do verão; do sol, da chuva e da colheita; da abundância e da fertilidade, do crescimento e da vitalidade. Frey é irmão gêmeo de Freya e, assim como a irmã, tem grande beleza. Ele é o lorde de Álfaheim

Freya — deusa do amor; irmã gêmea de Frey; governante de Fólkvangr

Frigga — deusa do casamento e da maternidade; esposa de Odin e rainha de Asgard; mãe de Balder e Hod

Geri e Freki — dois lobos que acompanham Odin

Ginnungagap — o abismo primordial; a névoa que obscurece as aparências

Gleipnir — corda feita por anões para prender o lobo Fenrir

Gungnir — lança de Odin

Heidrún — a cabra da Árvore de Laeradr cujo leite é fermentado para fazer o hidromel mágico de Valhala

Heimdall — deus da vigilância e guardião da ponte Bifrost, a entrada para Asgard

Hel — deusa da morte desonrosa; nascida do caso de Loki com a gigante Angrboda

Helheim — o submundo nórdico, governado por Hel e habitado pelos que morreram fazendo maldades, de velhice ou por conta de doenças

Hlidskjalf — o Alto Trono de Odin

Hod — irmão cego de Balder

Honir — deus aesir que, ao lado de Mímir, trocou de lugar com os deuses vanires, Frey e Njord, no fim da guerra entre os dois clãs

Hugin e Munin — corvos que levam para Odin informações de toda Midgard

Idun — deusa que distribui as maçãs da imortalidade, que mantêm os deuses jovens e alertas

Jörmungand — a Serpente do Mundo, monstro nascido do caso de Loki com a gigante Angrboda; seu corpo é tão grande que envolve a Terra

jötunn — gigante

Jötunheim — reino dos gigantes

Kvásir — deus sábio que nasceu da saliva dos deuses aesires e vanires

Loki — deus da lábia, da magia e dos artifícios; filho de dois gigantes; adepto da magia e da metamorfose. Ele é alternadamente maldoso e heroico para os deuses de Asgard e para a humanidade. Por causa do papel na morte de Balder, Loki foi acorrentado por Odin a três pedras gigantescas com uma serpente venenosa enrolada acima da cabeça. O veneno da cobra de tempos em tempos queima o rosto do deus, e quando ele se debate seus movimentos causam terremotos

Lyngvi — a Ilha das Urzes, onde Fenrir está acorrentado; a localização da ilha muda todos os anos, conforme os galhos da Yggdrasill se balançam nos ventos do abismo. A ilha só aparece durante a primeira noite de lua cheia de cada ano

Magni e Módi — os filhos favoritos de Thor, destinados a sobreviver ao Ragnarök

Midgard — reino dos humanos

Mímir — deus aesir que, ao lado de Honir, trocou de lugar com os deuses vanires Frey e Njord, no fim da guerra entre os dois clãs. Como os vanires não gostaram dos conselhos dele, cortaram sua cabeça e a mandaram para Odin. Odin depositou a cabeça em um poço mágico, onde a água o trouxe de volta à vida, e Mímir absorveu todo o conhecimento da Árvore do Mundo

Mjöltnir — o martelo de Thor

Muspellheim — reino dos gigantes do fogo e dos demônios

Narvi — um dos filhos de Loki, estripado pelo irmão, Vali, que foi transformado em lobo como punição por Loki ter matado Balder

Níðavellir — reino dos anões

Nidhogg — dragão que vive na base da Árvore do Mundo e rói suas raízes

Niflheim — mundo primordial do gelo, da névoa e da neblina

Njord — deus dos navios, marinheiros e pescadores; pai de Frey e Freya

Nornas — três irmãs que controlam o destino dos deuses e dos humanos

Odin — o “Pai de Todos” e rei dos deuses; deus da guerra e da morte, mas também da poesia e da sabedoria. Ao trocar um olho por um gole do Poço da Sabedoria, Odin ganhou conhecimentos inigualáveis. Ele pode observar os nove mundos de seu trono em Asgard;

além de seu grande salão, também vive em Valhala com os mais corajosos dentre os mortos em batalha

ouro vermelho — moeda de Asgard e Valhala

Ragnarök — o Dia do Juízo Final, quando os mais corajosos dentre os einherjar vão se juntar a Odin na batalha contra Loki e os gigantes no fim do mundo

Ran — deusa do mar; esposa de Aegir

Ratatosk — esquilo imortal que percorre a Árvore do Mundo carregando insultos entre a águia que mora na copa e Nidhogg, o dragão que mora nas raízes

Saehrímir — o animal mágico de Valhala; todos os dias ele é morto e assado para o jantar, e todas as manhãs ele ressuscita; tem o gosto que quem o come desejar

Sessrúmnir — o Salão dos Muitos Assentos, a mansão de Freya em Fólkvangr

Sif — esposa de Thor

Skírnir — um deus; servo e mensageiro de Frey

Sleipnir — o corcel de oito patas de Odin; só Odin pode invocá-lo; um dos filhos de Loki

Snorri Sturluson — historiador islandês, poeta e autor de *Edda em Prosa*

Sumarbrander — a Espada do Verão

Surt — lorde de Muspellheim

svartalfar — elfo negro, um subgrupo dos anões

Tanngnjóstr e Tanngrísniir — bodes de Thor que puxam sua carruagem e fornecem alimento diariamente; depois de serem mortos, cozidos e comidos, eles são capazes de ressuscitar

Thiazi — gigante que sequestrou Idun

Thor — deus do trovão; filho de Odin. As tempestades são o efeito de quando a carruagem poderosa de Thor atravessa o céu, e os relâmpagos são provocados quando ele usa seu grande martelo, Mjöllnir

Tyr — deus da coragem, da lei e do julgamento por combate; teve a mão arrancada por uma mordida de Fenrir, quando o Lobo foi amarrado pelos deuses

Uller — deus dos sapatos de neve e da arquearia

Utgard-Loki — o feiticeiro mais poderoso de Jötunheim; rei dos gigantes das montanhas

Valhala — paraíso para os guerreiros a serviço de Odin

Vali — filho de Loki; foi transformado em lobo como punição por Loki ter matado Balder. Na forma de lobo, ele estripou o irmão, Narvi, antes de também ser estripado

valquírias — servas de Odin que escolhem os heróis mortos que serão levados para Valhala

Vanaheim — reino dos vanires

Vanir (pl.: Vanires) — deuses da natureza; semelhantes aos elfos

Yggdrasill — a Árvore do Mundo

Ymir — o maior dos gigantes; pai de todos os gigantes e deuses. Ele foi morto por Odin e pelos irmãos, que usaram sua carne para criar Midgard. Esse ato foi a gênese do ódio cósmico entre os deuses e os gigantes

SOBRE O AUTOR



© Michael Frost

RICK RIORDAN nasceu em 1964 nos Estados Unidos, em San Antonio, Texas, e hoje vive em Boston, com a esposa e os dois filhos. Autor best-seller do *The New York Times*, premiado pela YALSA e pela American Library Association, por quinze anos ensinou inglês e história em escolas de São Francisco, e é a essa experiência que ele atribui sua habilidade em escrever para o público jovem. Além das séries *Percy Jackson e os olímpianos*, *Os heróis do Olimpo* e *As provas de Apolo*, inspiradas na mitologia greco-romana, Riordan assina as séries *As crônicas dos Kane*, que visita deuses e mitos do Egito Antigo, e *Magnus Chase e os deuses de Asgard*, sobre mitologia nórdica.

www.rickriordan.com.br

Este livro foi disponibilizado pela equipe do [e-Livros](#)

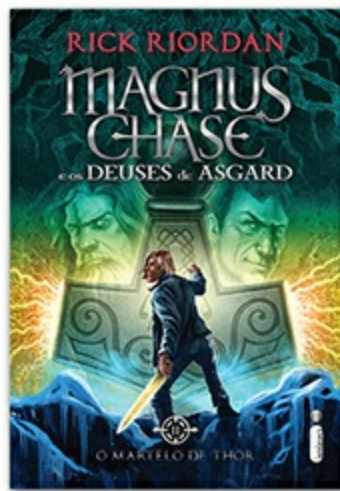
[e-Livros.xyz](#)

Conheça a trilogia de Rick Riordan sobre mitologia nórdica

MAGNUS CHASE e os DEUSES de ASGARD

Depois de perder a mãe em circunstâncias misteriosas e de morar nas ruas de Boston por dois anos, Magnus Chase resolve invadir a casa de um tio rico que mal conhecia. Lá, acaba descobrindo que é filho de um deus nórdico e que morrerá naquele mesmo dia, no seu aniversário de dezesseis anos. Abatido pelo gigante Surt, que arremessou uma bola de asfalto fumegante em sua barriga, Magnus Chase “acordou” novinho em folha em Valhala, paraíso dos guerreiros a serviço do deus Odin. Mas a moleza vai durar pouco: afinal, os deuses de Asgard estão se preparando para a guerra, porque trolls, gigantes e outros monstros horripilantes se uniram com o intuito de apressar o Juízo Final, e o destino dos nove mundos parece estar nas mãos de Magnus.





Livro 2

CONHEÇA AS OUTRAS SÉRIES DE RICK RIORDAN

Mitologia greco-romana

As provações de Apolo

Os heróis do Olimpo

Percy Jackson e os olímpianos

Mitologia egípcia

As crônicas dos Kane



Livro 1



Livro 2



Livro Um



Livro Dois



Livro Três



Livro Quatro



Livro Cinco



Companion book

PERCY JACKSON & OS OLIMPIANOS



Livro Um



Livro Dois



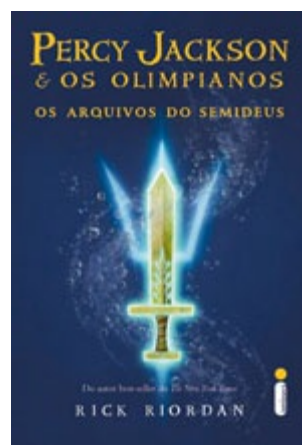
Livro Três



Livro Quatro



Livro Cinco



Companion book



Livro Um



Livro Dois



Livro Três

EXCLUSIVAMENTE EM E-BOOK



O filho de Sobek



O cajado de Serápis



A coroa de Ptolomeu

OUTROS TÍTULOS DO AUTOR



Percy Jackson e os deuses gregos



Semideuses e monstros
Organização e introdução de
Rick Riordan